电脑应用和娱乐的第一选择

总第181期

大众软件®

20

Popsoft



2004年
半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P61

拨开电源迷雾：19款零售版电源产品评测

19款直接从市场中购买的电源产品、年产3000万台高品质OEM电源工厂的检测室，《大众软件》与新浪网科技频道、IT168.COM和IT.COM.CN合作发布的电源评测，将揭开众多谜团。



P74

七种武器——七款搜索工具条横向评测

难道小小的搜索工具条竟隐藏着如此众多的秘密，谁会在评测中脱颖而出呢，是Google吗？



P114

革命？变革？——三家国产游戏公司的网络化之路

2004年对于全面转型为网络游戏制作的国产游戏研发公司而言，是机遇还是挑战？是变革还是革命？



随刊赠送
金山木马专杀在线版试用卡

ISSN 1007-0060





xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE



刀剑
ONLINE





WWW.YXWZ.CO
online
英雄王座
THE DOMAIN OF CHAOS
给你低端配置的高端享受
CCR
e net corporation

BEYOND DIVINITY™

神界

无限超越

仅售68元
简体中文版

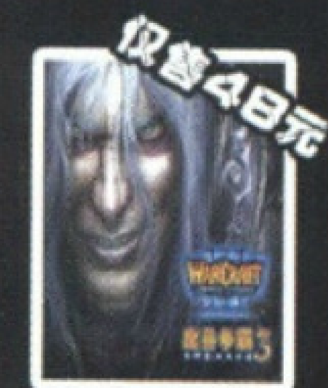
“《神界：无限超越》可能是2004年中一个真正杰出的RPG游戏。”

PC GAMER

“将节奏明快的战斗和生动的故事情节完美地结合在了一起。”



奥美电子经典系列



魔兽争霸3-冰封王座



反恐精英-零点行动



暗黑破坏神2



狮心王



地面控制2

SIERRA STUDIOS 雪乐山

AE 奥美电

www.aomeisoft.

客服
021-63603896 武汉总公司：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
021-63603986 北京分公司：北京市海淀区北三环西路47号院乙12号楼（乾
021-54970866 上海分公司：上海市漕宝路401号

CONTENTS 目录

2004年第20期 总第181期

大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健 何先进
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年10月16日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

为了方便用户，Windows系统中集成了i 工具。但它们不是功能单一，就是使用 琐。事实上有很多好用的工具可以替代这 “鸡肋”。



随着近年各种硬件设备功耗的提高，过去不太受关注的PC电源逐渐从幕后走向了前台，可越来越多的问题也浮出了 从电源质量、3C认证到最近炒得火热的功率问题都困扰着消费者。《大众软件》与新浪网科技频道、IT168.COM和IT CN合作发布的电源评测，将向大家揭开众多谜团。

搜索工具条的出现不仅是一个绝妙的创意，更是搜索引擎商真正从用户角度考虑的体现！不过当创意被不停复制后，用户就面临很大的困扰了。到底谁会将编辑选择奖收入囊中呢？









专题企划

2004年对于全面转型为网络游戏制作的国产游戏研发公司而言，是机遇还是挑战？是变革还是革命？本期专题中我们选取了最具代表性的3家国产游戏研发公司，将他们制作的由单机转型为网络游戏的产品进行分析、比较……

晶合通讯

前线地带

锋利的盾



攻城略地

歇罗克·福尔摩斯——举世闻名的大侦探，具有惊人观察力、辑推断能力，对音乐、烟草、易容术、化学试验都很在行。最忠实的助手和朋友华生医生，则以手中一支妙笔见证福尔的传奇故事。现在，请立刻打开第145页，你便能体会到什么在其中。

在线争锋

龙门茶社

FIFA 2004无球队员跑动心得／洛丹伦的愤怒——TFT1.类强力打法／《三国志X》疯狂抓获武将法／《凯尔特王迦太基战争》心得二则／《仙剑奇侠传三外传——问情妙用封神结

有字天书

《模拟人生2》补丁／《模拟人生2》简繁体中文版汉化补《寂静岭4》补丁／《寂静岭4》4项属性修改器／《太阁传V》繁体中文版超全面属性修改器GA TK5TWedit Build／FIFA 2005官方试玩版配置修改器／《运输帝国》补《圣域》不完全汉化包／《冠军热力赛》补丁／《福尔摩案——银耳坠》补丁／《呼啸战神3》v1.03完美升级档

TOPTEN

《毁灭战士3》跳关秘技／《模拟人生2》部分官方秘技／《模拟人生2》科学道路／《模拟人生2》窗口化

百万读者  年选择

10周年订阅大放送

2005年将是《大众软件》创刊10周年，为感谢广大忠实读者，凡订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，即可参加“10周年订阅大放送”活动(赠品及优惠购买方案详见第16页)，详细办法如下：

请您在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，送完为止。

礼品将在2005年3月1日前全部寄出。

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮编：100036　信封封面请注明“10周年订阅大放送”活动

咨询电话：010-88118588-8000

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。会员将享受如下服务

1. 定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2. 定期为俱乐部成员免费赠送游戏点卡或软件。
3. 不定期为俱乐部成员赠阅最新产品宣传品及行业资讯。
4. 不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5. 优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6. 优先参加大众软件杂志十周年活动及相关活动。
7. 全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。
8. 请将汇款单复印件和订阅回函表(复印件有效)一同寄到我社。
9. 如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
10. 如需挂号或其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社。
11. 请勿在信中夹寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

邮局订阅也可享受“十周年订阅大放送”的部分活动，请将邮局订阅单复印件，与我刊的订阅回执单一起寄到本社。

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类	普通汇款 □　24小时到达汇款 □　4小时到达汇款 □　即时到达汇款 □	附加种类	入帐 □　邮购 □　附言 □

用户填写

收款人姓名 大众软件杂志社　汇款金额(小写)

佰	拾	万	千	佰	拾	元	角	分
			¥	1	6	3	2	0

收款人地址（或开户局及帐号） 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址 北京市西城区月坛北街

汇款人姓名 张三　邮编 100000

邮局填写

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

填写本单前请阅读背面用户须知，填写本单后意味您理解并接受须知内容。

WOW

Wow [wau]

int. 表示惊叹，快乐，羡慕等。

vt. 激起热烈赞扬，使惊叹、使佩服。

前所未有的震撼

尖锋动力 任我驾驭！

有一台锋行K8、K9意味着什么？

你可以率先体验首开PC界先河的模式转换、侧翻门机箱以及硬盘热插拔这三大创举，你可以领先享受拆卸不需螺丝刀，开关键顶置以及精美走线结构等细致入微的设计，你已经拥有一台真正意义上操控随心、拆装随意的超级电脑！

联想锋行K8、K9系列

侧翻门机箱
开关易如反掌

模式转换
动力操控随心

硬盘热插拔
更换得心应手

颠覆PC旧规则
开创PC新基准

lenovo联想
只 要 你 想

联想锋行K8、K9系列炫酷配置

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器530/550(基于Prescott内核)
  - 处理器速度 3.0GHz/3.4GHz
  - 1MB 二级高速缓存
  - 800MHz 前端系统总线
- 英特尔®915P+ICH6R芯片组
- ATI 镭X600XT PCI-E显卡
- 单/双160G S-ATA(串口)硬盘

联想锋行K8、K9系列电脑采用含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4 处理器

联想锋行K8、K9系列强劲登场！

即日起至2004年9月26日发送"wow"到85581，即有机会赢取大奖锋行K8(价值9999元)。每周一台，心动？不如赶快行动！活动及产品详情，请登录http://www.lenovo2008.com/fengxing.

短信参与费用￥0.10/条，由用户承担。短信回复费用￥0.30/条，由联想(北京)有限公司承担。
本短信活动，联想(北京)有限公司拥有最终解释权。活动咨询电话 8610-65546077

请到各地联想专卖店咨询购买

— 产品订购热线 —

800-810-1567

(仅在北京、上海、广东、江苏、浙江提供)

— 阳光服务热线 —

800-810-8888

手机及未开通800业务地区的用户请拨打电话
010-82879425(需缴纳电话费)

联想(北京)有限公司 北京8688信箱
阳光网站：www.lenovo.com
阳光技术咨询热线：010-82879500
联想拥有本广告信息最终解释权，如有任何变动，恕不另行通知，此机型的供应情况及具体配置，价格随销售区域不同可能会有所差异，产品图片仅供参考，请以销售实物为准

联想公司推荐Microsoft® Windows® XP
为了保证品质和服务，请认准Windows® XP正版标签
详情请见：http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Intel 英特尔、Intel Inside、Intel Inside Logo、Intel Inside标志、Celeron赛扬、Intel Centrino英特尔迅驰、Intel Centrino Logo英特尔迅驰标志、Pentium奔腾是英特尔公司或其美国和其他国家分支机构的商标或注册商标。



安志诚 029-85521188 云南巨星 0871-8027380 贵阳太阳 0851-5562866 哈尔滨哈联 0451-53644666-108 深圳卡奔达 0755-83698666 南京同成 025-84575059 南京新华海 025-86897910 安徽安联 0551-2901707 浙大图灵 0571-85020000
建远见 0571-88216971 广州正道 020-87588758 广州爱联 020-87585558 北京锐力 010-82627788 北京北纬 010-82665500 天津联合 022-27376688 石家庄慷派 0311-6691111 江西思创 0791-6362896 上海信诚 021-62116391
海创美 021-54905880 上海浙大 021-62896691 太原世纪园 0351-8711063 内蒙古自立 0471-6935557 济南深蓝 0531-6556560 福州计通 0591-7529733 郑州新联佳 0371-5360168 武汉德发 027-87877701

10周年订阅大放送

在本社订阅全年杂志可享受如下赠品之一：



方案一：大众软件T恤衫
（编辑全体签名）1件



方案二：金山毒霸套装
（含词霸）1套



方案三：大众软件笔记本
（编辑全体签名）1本

在本社或邮局订阅半年或全年杂志可享受如下优惠：（每项1人仅限1套）



方案A：送漫步者H300立体耳机



方案B：送昂达时尚卡通摄像头



方案C：送新贵鼠标键盘套装



方案D：送新贵手写板



方案E：送爱国者128M闪存



方案F：送昂达128M MP3

所有产品以实物为准，本次活动最终解释权在大众软件杂志社，订阅后恕不退订。

订阅回函表：

姓名________性别____年龄____职业________E-mail________________

邮寄地址________省________市（县）________________________________

邮政编码________联系电话________________

请选择获赠方案________（例如方案一）　请选择所需礼品方案________（例如方案A）

中韩企业携手 ASP软件合作



中韩企业济济一堂，携手合作。

■本刊记者 冰河

2004年9月8日，由韩国信息通信部主办，韩国信息产业振兴院、韩国互联网企业协会等韩方单位合作承办的中韩ASP企业合作交流论坛，在北京长富宫大酒店开幕。本次合作交流论坛是中韩IT企业在游戏软件领域展开广泛合作之后，在应用软件领域进行深入合作的一次尝试，体现了韩国企业迫切希望开拓中国市场的需求和决心。韩国情报通信产业协会、韩国信息通信部的高层官员均出席了本次会议，并接受了包括本刊在内的多家媒体联合专访。

接受采访的韩国情报通信产业协会副会长崔鸣善先生，首先解释了此次论坛召开的目的。由于近些年来中国政府非常重视企业管理信息化的建设，中国的ASP软件市场有着非常巨大的需求。而就中国目前的ASP软件企业来看，仅有联成互动、用友软件等少数优秀的ASP软件服务提供商可以满足市场客观需要，供需之间存在着巨大的缺口。韩国互联网企业协会正是看到了这一机会，组织韩方优秀ASP软件企业来中国进行合作洽谈，希望能将韩国企业在此领域的经验教训与中方企业交流，拟定合作项目，为中国企业服务。

随后本刊记者就中韩互联网企业在近两年合作中产生的问题向韩方提出了质询。崔鸣善先生认为，很大程度上这是由于双方的社会制度、文化风俗、法律规定等差异造成的隔阂，而且早期的中韩合作过于急功近利，太注重合作的短期效益，使得在一定时期内没有获得预期收益后，合作双方就会产生分歧。所以韩国方面针对出现的此类问题，特别组织了韩国对华企业的商会，并在北京设立了韩国软件产业振兴院的常驻代表处，收集调查中国市场的信息，加强韩方企业对中国社会的了解，同时也将韩国市场的情况更多地介绍到中国来。此次中韩ASP交流论坛，就是这样的一次努力，不要求每次都有显著的成果，重要的是双方逐渐互相了解，为将来的合作打下更好的基础。


多家媒体联合采访韩方高层官员。

崔鸣善先生还就中韩双方信息产业管理机构的交流发表了自己的看法。他认为目前中韩双方的交流并不对等，相对韩国政府和企业开发中国市场的巨大渴望，中方相应机构缺少足够的动力，不但对中国企业进军韩国市场不热情，面对韩方的合作邀请也缺少回应。这是市场不够成熟的表现。希望韩国互联网企业进军中国市场的举动，能给中国企业带来一些竞争的活力。

中韩互联网企业的合作交流，目前已经形成定期的论坛会议。虽然目前中韩企业合作经常出现一些争议事件，但在经济全球化的现代，文化、历史有着密切渊源的两个国家，注定要进行更多的合作。今后本刊将继续关注双方合作的进程。

行业关注

第四届互联网与多媒体全球峰会在京举行

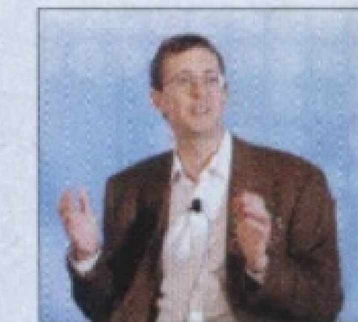
由国际多媒体协会联盟（FIAM）主办，北京宣武区人民政府、北京市贸易促进委员会、北京市多媒体行业协会、北京广播影视集团联合承办的"第四届互联网与多媒体全球峰会"，将于10月18日至10月20日在北京市宣武区国际传媒大道举行。届时，将有来自社会各界的代表400多人参会，从政策、贸易和技术等方面探讨全球多媒体行业的发展方向，共同展望数字未来。其中有关数字社区、2008数字奥运、世界文化遗产数字化的议题，成为各方关注的焦点。

全国最大网吧开业



9月18日，号称全国最大网吧的世纪嘉硕网吧在北京王府井大街开业。该网吧与清华同方达成了战略合作协议，由清华同方为世纪嘉硕提供600多台网吧专用电脑，其中的100多台采用了具有超线程技术的P4处理器。该网吧根据不同的用户群，分别开辟了不同的服务专区。除一般的上网区域外，世纪嘉硕还设立了视频聊天区、商务专区和网游区。其中商务区计算机均配有液晶显示器和摄像头，并免费提供打印等商务服务；网游区则全部配置奔腾4 2.8G超线程（HT）电脑。

微软亚洲研究院扩编


世界图形大师Kurt Akeley博士

9月14日，微软亚洲研究院在京宣布，在原有四大研究方向：新一代多媒体、新一代用户界面、无线及网络技术和数字娱乐的基础上，增加互联网搜索和挖掘为该机构的第五大研究方向，研究团队亦由原来的9个拓展为12个。同时，语音专家洪小文博士及世界图形大师Kurt Akeley博士加盟并分别担任研究院副院长及高级研究员的职务。

中国开源软件竞赛开赛

由中国软件行业协会共创软件分会（共创软件联盟）主办的"2004中国开源软件竞赛"拉开帷幕。据悉，大规模的开放源代码竞赛在国内尚属首次。此次竞赛活动得到了科技部高新司以及国家八六三计划软件重大专项专家组，计算机软硬件技术主题专家组的大力支持。此次竞赛将持续

2个多月，分为两个阶段。第一阶段为内地参赛者角逐，第二阶段中国大陆联合港、澳、台地区组织大中华区竞赛。

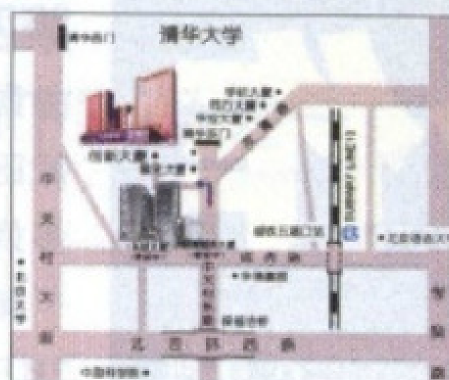
联想举办锋行K王者媒体争霸赛



9月15日，由联想集团和中关村在线网站共同主办的"联想锋行K王者媒体争霸赛"在北京中关村鼎好电子商城隆重举行。赛事全部采用"联想锋行K"台式电脑，比赛所运行的游戏是《极品飞车——地下狂飙》，近40家媒体派代表参加了此次角逐。冠军获得了价值5000元的数码摄像机大奖，亚军和季军分别获得价值3000多元的联想500万像素数码相机。联想商用产品推广部于海经理为获奖者颁发奖品，并与所有获奖的"车手"合影留念。

投资与合作

清华科技园与区政府签署合作协议



清华科技园地址。

9月11日，清华科技园与北京市海淀区政府正式签订了全面合作协议。北京市海淀区政府与清华科技园决定从2004年开始，逐步进行全面的战略合作，将政府政策与科技园专业服务相结合，建立为园区企业服务的快速通道，从而吸引更多、更好的企业入驻科技园区，实现高技术研发集群的形成。本次战略合作签约仪式，将成为大学科技园与地区政府进行创新性合作的重要标志。

中国日报携手搜狐共建英文网站

9月16日，搜狐和中国最有影响力的英文资讯网站中国日报网携手推出双方共建的英文网站"China Daily-Sohu English"（english.sohu.con）。"中国日报·搜狐英文网"的建成，标志着中国互联网进一步向国际化发展，将有助于海内外人士更好地了解中国。国务院新闻办赵启正主任，对该网站的创建发出贺信，并表示：中国日报网站和搜狐网合作创建，以英语资讯平台面向海内外英语网友说明、介绍中国，是一件很有意义的事儿。

产品与市场

方正熊猫推出新杀毒软件



近日，方正熊猫推出最新版本杀毒软件《杀毒终结者》。该产品采用新一代反有害程序UltraFast引擎和SmartClean2技术，可高效快速检测和清除有害程序，并且在传统电子邮件防护、数据进入防护和Internet浏览防护的基础上，通过与微软的合作推出MSN防护功能，更加周到地防护计算机。据称，该软



"集成创新"——微软Tech·Ed 2004

■本刊记者 司马平安

2004年9月17日，微软亚洲最大的IT年度盛会——微软技术大会（Tech·Ed 2004）在北京国际会议中心隆重开幕。本届大会以"集成创新"为主题，微软与业界合作伙伴一起全面展示了围绕IT架构建设的全线技术、产品与解决方案。来自国家信息产业部，戴尔、宏碁等33家合作伙伴，首次来华的C++大师Stanley Lippman及近百位权威的技术专家，与现场的数千名IT专业与管理人士一起分享了包括产业趋势分析、企业项目管理、CRM体系建设、智能客户端架构、行业解决方案等在内的热点技术成果。其中，微软在企业级市场取得的长足进步与丰硕成果成为本次大会的最大亮点。ISA Server 2004简体中文版发布，SQL Server 2005技术预览，Exchange Server IMF及Sender ID技术介绍以及微软服务器软件通用工程规范等新技术、新产品的集中展示，为大会增添了色彩。

在开幕式上，微软公司副总裁、大中华区首席执行官陈永正说："一年一度的微软技术大会是IT人的节日，也是IT产业的聚会。微软希望通过Tech·Ed与业界朋友分享世界领先的IT技术、管理理念与成功经验，使得我们的IT和管理能够与世界同业处于同一个水平，从而能够不断创新IT科技，帮助用户发现潜力，创造更高的价值。"

在Tech·Ed 2004上，包括惠普、Intel、戴尔、趋势科技、AMD、多普达、TCL等在内的33家合作伙伴，与微软一起向与会者展示了其在微软平台上的各种集成解决方案。国家软件和集成电路公共服务平台（CSIP）与微软中国技术中心（CTC）联合展示了信息产业部-微软公司联合实验室的部分成果，包括基于微软.net平台的电子政务系统，以及经过共建实验室测试调优，系统性能得到大幅提高的开放式公路收费专用管理系统等。

在资源配置上，大会集中了两倍于以往微软总部的讲师与中国技术专家，一周的时间内在广州、上海、北京三地，进行230多场专题讲座与技术演示，50多场DIY动手实验，几十种提供给各类IT人士的技术主题"套餐"。

此外，在本届大会上微软还正式发布了ISA Server 2004简体中文版。据了解，ISA Server 2004简体中文版是高级应用程序层防火墙解决方案，是微软在对用户反馈意见及现有问题分析的基础上，整合众多先进技术开发而成的；具有针对应用层防护、图形化的安全配置、整合Web缓存技术三大特点，能实现深度防护、简单易用和高速网络访问，从而在Internet应用逐步深化的今天，保护企业的网络资源。

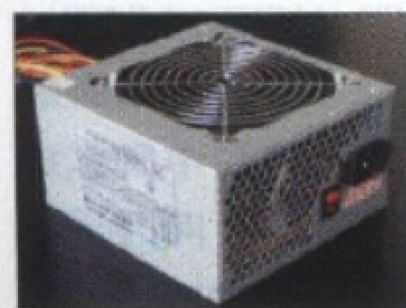
件的推出，标志着全球信息安全行业已从"单纯杀病毒"时代进入了"反有害程序"时代。此外，在离子翼信息安全实验室进行的杀病毒软件测试中，方正熊猫软件铂金7.0病毒查杀率排名第一。

勤茂科技推出超mini存储卡

近日，勤茂科技率先推出超mini小型存储卡——miniSD以及RSMMC。前者是SD卡的袖珍版，体积为20mm×21.5mm×1.4mm，重量为2克，针脚则增加到11个。后者主要针对手机市场开发研制，它继承了MMC卡的低耗电特性，体积为24mm×18mm×1.4mm，重量为0.8克，7个针脚，是目前最小最轻的存储卡之一。据悉，miniSD以及RSMMC逐渐得到了手机厂商的广泛支持。

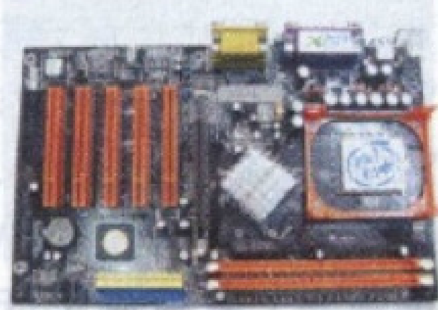


佑泰实业推出350U电源



近日，佑泰实业推出一款电源新产品——350U。该产品采用超大规模集成电路设计，具有过压、过流、欠压、短路、过热、过载等多种保护技术。外壳上使用了一个滚珠式的12cm大风扇，噪声低、风量大。该产品还有超长电源线设计，可满足各种用户的DIY需求。此外，使用了多重组合滤波电路设计，通过了国家严格的CCC安全认证。**市场参考价：199元。**

新华盛865PE主板上市



深圳天雄数码近日推出XHS-I865PE新品主板。该产品采用黑色ATX板型设计，865PE+ICH5芯片组，提供2条DIMM插槽，支持最高容量为3GB的双通道DDR400内存。板载1个AGP 8×插槽及6个PCI插槽，提供两个IDE接口，支持Serial-ATA接口，最多可扩展6个USB接口。此外，还支持Intel超线程技术，能支持各种800/533/400MHz前端总线的Intel Socket 478 CPU和最新的Celeron D处理器。**市场参考价：550元。**

浪潮电脑出击高端市场

日前，浪潮电脑推出新款商用电脑英政3500。作为浪潮高端商用产品，它采用黑色为主色调，内部采用当前频率最高的P4E 3.4GHz处理器、2×512MB大容量内存、ATI RADEON X600 XT显卡、15″LCD液晶显示器等。同时，在扩展方面提供了3个PCI插槽、1个5英寸驱动器位，留有IEEE 1394和读卡器位，前置2个USB接口；还具有一键恢复系统和1024位加密等级的USB加密钥，为了用户应用安全。此外，浪潮还为Intel原装风扇提供了金属网罩。



铼德科技发布双层DVD可记录光盘

铼德科技近日推出双层DVD可记录光盘，同一片光盘可存储8.5GB容量信息。此次发布的产品，曾于2004年3月在德国CeBIT展会上展示过，引起各界观展人士的关注。此次发布的是第一张正式面市、可供消费者实际应用的双层光盘。据悉，铼德科技正在与台湾大学物理研究所等单位共同研发"纳米光盘"，其容量可达传统光盘的150倍（100GB），预计3年内可投入市场。

朗科U200闪存盘即将上市

朗科公司日前宣布向市场投放一款新品U200闪存盘。该产品采用USB 2.0标准，还采用了朗科公司的超稳定技术，可在较大程度上保护用户数据的安全。

全美达新品处理器在中国上市

9月13日，全美达公司副董事长兼首席技术官David R · Ditzel和中国区总经理黄

日月光华的新境界



日月光华总经理刘杰

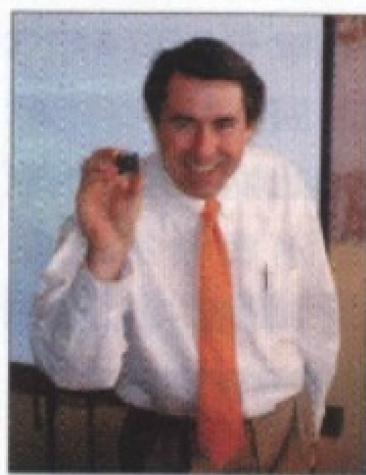
■本刊记者 冰河

安全软件市场一直是国内发展环境相对较好，竞争也最为激烈的IT领域之一。江民、瑞星、金山三大企业基本上占据了市场中的主导地位，而消费者也在激烈的市场竞争中得到了自己的利益。不过，即使目前行业竞争态势基本保持稳定，依旧有怀着雄心壮志的企业进入这个前景光明的市场。本刊记者了解到著名的安全软件技术专家，曾在国内某著名安全软件技术公司任职的刘杰先生带领一家名为"日月光华"的新企业进军安全软件市场领域。为何要独立创业投入原本非常激烈的市场竞争，有什么优势使得投资方有足够的信心，本刊记者为此特别采访了刘杰先生。

作为国家安全软件检测标准的第一起草人，刘杰是业内公认的技术专家。但是谈及独立创业的原因，刘杰坦言是因为目前市场竞争中过于看重市场推广，而对于技术研发没有给予足够的重视。与国外企业相比，中国的软件企业在市场渠道方面有自己的优势，但是随着竞争的加剧，这一优势会进一步受到压缩；而国外企业在技术研发、人力和效用管理方面的优势会逐渐显示出来，未来的市场竞争态势一定会发生改变。而且目前国内市场的竞争过于集中在病毒的查杀，而异常入侵检测、内外安全扫描、防火墙等服务内容的竞争并不激烈，有足够的市场空间让新进的企业得到发展。"好的安全软件要有一条完善强大的产品线"，作为在国内多家著名企业任职过的内行人士，刘杰显然对竞争对手的情况有充分的了解和把握。

日月光华目前赖以竞争的技术和产品还是集中在病毒查杀领域，特别是对于未知新病毒的辨认和查杀方面，达到了非常高的水平。刘杰对于防毒软件的研发思想是"与其亡羊补牢，不如未雨绸缪"，致力于病毒入侵前的防治。不过，在安全软件的其他技术领域，日月光华也有完备的产品研发计划：目前在系统的精确还原、入侵行为分析等方面，都有自己独特的防御技术。值得一提的是，日月光华的安全软件不但可运行于Windows、Linux、苹果OS操作系统环境下，还可运行在手机平台上，具有良好的平台兼容拓展性。

新的企业总会带来新的气象，特别是对于安全软件市场这个已经形成三分态势的领域，新技术新产品会形成新的冲击，消费者也会从中得到更多的收益。日月光华能否打破三强的垄断，刘杰的安全软件理念是否能被大众所接受，一切都需要他们的产品和时间来证明。


David R · Ditzel

义家在北京举办记者会，展示了该公司最新的Efficeon TM8800处理器。该处理器采用90纳米工艺，256位精简指令集引擎和新一代代码转换软件，使其可在很大程度上降低功耗；内建AntiVirus NX技术，可保护处理器不受常见病毒和蠕虫病毒的侵袭。此外，还支持MMX/SSE/SSE2等多媒体指令集，配备1兆二级缓存；整合了64位DDR内存控制器、AGP图形总线控制器和8位超线程I/O总线控制器。

海创推出新款显卡

近日，海创推出了ATI RADEON 9250显卡。该产品采用RV280核心，支持



DirectX 8.1；具有4条渲染管线、1个顶点阴影渲染单元；拥有128b显存位宽，运行/核心频率为400MHz/240MHz；支持TV-OUT、DVI、VGA输出。**市场参考价：499元。**

微星推出新款笔记本



近日，微星科技推出AVERATEC 3200新款笔记本电脑。该产品采用12英寸显示屏，机身厚12mm，重量1.6kg。采用AMD Athlon XP-M移动型中央处理器，具备支持英特尔802.11g的无线网卡和DVD+CD-RW COMBO光学驱动器；配备256MB内存、40GB硬盘、56k Modem、10/100M网卡；预装Windows XP Home Edition SP1简体中文版操作系统。**市场参考价：8999元。**

搜狐与NBA续约

■本刊记者 劳劳客



SOHU公司董事局主席兼首席执行官张朝阳

2004年9月14日，NBA官方网站nba.com与搜狐续签了两年合同，并签署了将NBA授权的无线业务带入中国市场的合作协议。在宣布这一消息的同时，SOHU公司董事局主席兼首席执行官张朝阳先生兴奋地谈道：“两年前搜狐成为NBA的官方网站，过去两年的合作我们非常愉快。今天我们隆重宣布搜狐与NBA合作续约两年，这将是我们搜狐与NBA开始的事业，有一个更长的框架来实现我们的目标。在合作的新阶段还是有一些重要的新内容。首先在新阶段将有两场重要的比赛，就是姚明所在的休斯敦火箭队和国王队在中国的北京、上海首次进行比赛，这是非常了不起的。”

随后他谈到了无线增值业务。他说：“这次与过去两年的合作有一个新的领域即无线增值服务领域。在过去的两年中，搜狐在无线2.5代方面取得了很大的进展，在彩信、WAP等方面也取得了很大的进展。而中国在过去的两年中，整个无线业务也由过去的短信时代迈入了2.5代，以后还要到3代。到了2.5代乃至3代实际上是无线宽带时代，那个时候在手机上看报道将更为自如。体育消息的报道将随时随地，所以随着2.5代、3代乃至4代的发展，这种趋势将更为明显。前一段时间，大家都看到了有关SOHU并购的消息，因此我们在利用WAP技术对NBA报道方面将非常有优势。目前我们刚刚经历了雅典，又马上要面对2008年的北京奥运，搜狐在这方面的进展非常及时。因为与NBA进一步的合作以及通过一系列体育赛事的报道，我们非常自信在这方面将具有更加丰富的经验。”

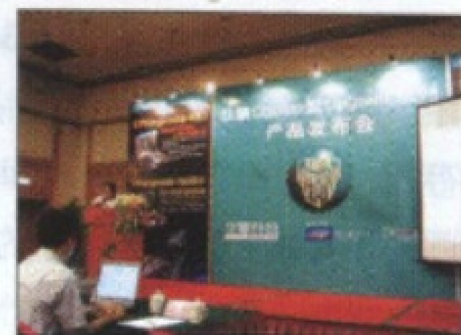
最后，张朝阳充满激情。他说：“现在中国的年轻人真是太幸运了，因为我们小时候什么都看不到，还是比较封闭的年代。现在的年轻人只要待在北京或上海，全世界重大的体育比赛或演出都可能在身边发生，他们太幸运了。”


NBA中国区经理马富生

优派推出8毫秒液晶新品

9月14日，优派在京举办主题为“超越第一，优派新策略暨8毫秒新品发布会”。新任优派中国区总经理黎德孝先生，从亚太区总裁林中庸先生手中接过了接力棒，象征着优派将向“超越第一”的全新目标迈进。而已在8月26日率先在全球发布的8毫秒液晶产品VP171b/s，也正式亮相。黎德孝表示，优派的下一步策略是强势品牌、优化渠道、贯彻服务，并通过全球统一的采购体系，迅速将上游厂商的成本下调反映到产品价格中去。据悉，优派已把4款17英寸主力液晶机型降到了2999元的新低价位。

华擎推出Combo系列主板



近日，华擎举办了“华擎Combo暨Upgrade系列产品发布会”，展示了华擎最新的P4 Combo、K8 Combo-Z、K7Upgrade-880、K8Upgrade-760GX四款主板和754 K8升级卡及939插槽升级卡。华擎科技总经理吴载灯和中国区市场总监丁国元出席了发布会；同时，以AMD中国区销售总经理鲁重先生为首的合作伙伴出席道贺。吴载灯先生等对华擎科技的发展趋势、产品设计思路和合作伙伴的产品未来趋势等焦点话题与媒体进行了沟通，并重点对这4款产品进行了介绍。

图诚科技新品在中国上市

9月16日，图形芯片界新生力量图诚科技正式向业界及媒体宣告进军中国大陆市场。同时，展示了面向高端应用的Volari V8系列、为主流市场打造的Volari V5系列及特别针对入门级用户设计的高性价比Volari V3XT/V3系列产品，并详细阐述了最新的PCI Express产品规划。作为XGI在大陆地区的重要合作伙伴——联冠电子和伸全资讯（瑞盈科技），则重点针对未来的推广策略进行了深入剖析，向业界描述了拓展XGI全新市场空间的蓝图。

华硕推出新款DVD刻录机



9月15日，华硕推出双16×支持单面双层DVD的刻录机DRW-1604P。该产品具备极限刻录速度、最大储存容量、

完美读写稳定度及兼顾效率与经济的Over-Speed超刻功能等特色；拥有DDSS Ⅱ防震技术，并且能通过在线升级更新Firmware。

明基推出大屏液晶显示器产品

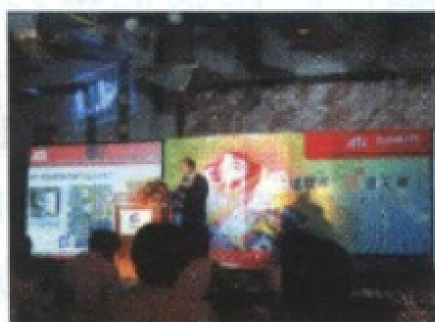


近日，明基举办了“宽广视野看明基”BenQ大屏液晶显示器发布会。随着19英寸以上大屏产品线的布局基本完成，明基正式宣布进入液晶行业市场。会上，明基视讯事业群的营销部协理薛道隆，介绍了BenQ液晶显示器的技术特色和业务版图，并展示了FP931、FP2091、FP231W等从19英寸至23英寸不等的明基全系列专业大屏液晶显示器。该系列产品拥有高亮、高对比度、极速响应等特征。

AMD在京发布Sempron处理器

近日，AMD在北京正式发布Sempron（闪龙）系列处理器。该系列产品具有较高性价比，如：Sempron 2400+主要为满足学习和工作要求，该产品外频为166MHz，倍频为9，核心电压1.6V，。而Sempron 2500+则能够满足影音娱乐要求，该产品外频为166MHz，提供256k的二级缓存。此外，与赛扬D系列处理器相比，闪龙系列处理器对主板的延伸性更好，原采用Athlon XP、Duron处理器的用户，更换为Sempron处理器时不用更换主板，刷新BIOS即可。

技嘉与ATI联合推出RX330主板



9月14日，技嘉科技与ATI合作，在北京举办了主题为“强强联手，钱途无限”的技嘉ATI RX330芯片主板发布会。媒体记者、渠道客户、系统集成商、OEM客户及终端用户代表等逾200人参会，技嘉科技大中国事业处最高领导蔡永年总经理亲临致辞。这次技嘉发布的GA8TRX330-L主板，采用了ATI的第一款独立P4芯片组——RX330，拥有与i865PE相同的硬件规格，如SATA支持、800MHz FSB、AGP 8×等。**市场参考价：599元。**

爱国者多媒体音箱上市

近日，华旗资讯推出了其全新的多媒体有源音箱——爱国者SP-E205。该产品可与PC机、VCD、DVD等声源搭配，低音炮采用木质结构立柱式加底板设计，能有效防止谐振；在音量调节方面采用了线控器。此外，其卫星箱采用的是厚度达2mm的椭圆形全金属材料箱体内加吸音棉，更有效地降低了箱体内的驻波，使其可发出更为纯净的声调。**市场参考价：158元。**

降价与促销

NESO液晶显示器开始促销

从9月20日起，NESO推出促销活动，对其旗下两款液晶显示器降价调整：LD 500从原价3099降至2488元，而LD 500V降价600至2399元，同时推出两款大众级液晶显示器LD 1530H和LD 1530，**市场参考价分别为：2388元和2299元。**

盈通推出促销套装

近日，盈通推出以雪狐YNF3-250主板为主题的套装——雪狐YNF3-250主板与Athlon 64 2800+。盈通雪狐YNF3-250主板使用Socket 754接口，支持Athlon 64位K8处理器；提供800MHz的HyperTransport总线，CPU数据交换带宽高达6.4GB/s；提供对Serial ATA RAID的支持，有多种RAID方式供用户自由选择；配备5个PCI插槽、1个AGP 8×及3条DIMM内存插槽，支持DDR400内存。内建单通道DDR内存控制器，拥有512kB的二级缓存，1个MC媒体扩展子卡，还提供了6声道数字声卡，支持S/PDIF输出。**市场参考价：1899元。**

冠盟KT600降价促销

近日，冠盟公司的KT600主板价格再次下调，跌至399元，降幅达20%。该主板采用KT600+V8237芯片组，板载5×PCI、1×AGP、2×DIMM；南北桥连接采用8X V-Link（533MB/s）；集成AC'97声卡、10/100M自适应网卡；可支持8个USB 2.0设备。南桥内建了双通道SATA控制器，并可支持RAID 0、1盘阵列模式。此外，在9月25日至10月25日期间，购买冠盟KT600的用户还可获得价值68元的Cooler Master散热风扇。送完即止，先到先得。

金山毒霸® 病毒预报

11月2日，“蜜蜂”（Win32.Hack.MiFeng823）将发作，威胁达2级。该病毒会关闭病毒防火墙程序，窃取一切与密码相关的信息，从而监控用户电脑。同时，它可强行开启摄像头、麦克风，完全暴露用户隐私。如果中了此毒，还可能会被用作攻击其他用户的跳板。

11月5日，“下载者”（Win32.Troj.Downloader）将发作，威胁达2级。该病毒能窃取用户机器上的所有密码，如：网游、QQ、邮箱、论坛等。病毒运行后，会从特定网站上下载文件，并尝试连接到其设定的一些病毒网站，企图达成更为严重的破坏。

11月8日，“诺维格变种AB”（Worm.Mydoom.AB）将发作，威胁达2级。该病毒会自我复制到Windows目录下，并以服务的形式随计算机启动而运行，通过修改注册表禁止使用注册表工具（regedit）；还能修改hosts文件，使用户无法登录一些安全或反病毒公司网站的主页，并关闭用户系统中安全软件的进程。它利用电子邮件、即时通讯工具来传播的后台程序，通过互联网有害链接使用户中毒；同时，还会自动连接到指定的网站，下载新的木马病毒。

11月11日，“内核木马”（Win32.Troj.RootKit）将发作，威胁达2级。它会把自己的进程、在注册表中的键值、创建的文件、创建的服务都隐藏起来，不被受染机器的用户发现，窃取用户的系统和个人资料；记录用户的键盘输入后，保存在文件rt_passfile.txt中，并会通过该木马泄露出去。同时，可以接收外界发送的预定义指令；而且用户一旦中了该木马，就很难清除掉。

11月14日，“黑蝙蝠”（Worm.Agent.t）将发作，威胁达2级。该病毒会把带毒的文件及另外几个相关文件添加到操作系统的安装目录下，使病毒运行时看不到任何现象发生。它会通过本地机器、Outlook、MSN、POP3服务器、HTTPMail收集邮件地址进行传播。病毒将自身作为邮件的附件大量向外发送，诱骗用户运行，从而感染用户的系统。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站**www.kingsoft.com**下载新的升级包。



厂商： 优派国际（ViewSonic）
上市： 2004年10月
售价： 3999元
附件： 电源线、信号线（样机）
推荐： 高端用户、非常注重液晶响应时间的游戏玩家
咨询电话： 800-820-3870

炫目度：★★★★½
口水度：★★★★
性价比：★★★★

晶合实验室 魔之左手

急速响应——优派8ms液晶新品抢先测试

我们知道，LCD虽在低辐射、画面稳定度、文本显示质量等方面（这些对办公和大多数家庭用户都是很吸引人的特性）远远优于CRT显示器，而某些高档LCD在提高了色彩显示能力后，甚至成功进入了专业图形市场。但在发烧级游戏和视频用户市场，LCD的表现仍然乏善可陈，毕竟对这些用户（特别是FPS玩家）而言，最敏感的还是显示器的响应速度。

尽管2003年底LCD的最快响应速度已达到了12ms，但在快速移动的FPS游戏中，显示器非常微小的响应延迟也会对玩家的判断和射击造成影响，因此12ms的LCD仍有改进余地。那么，响应速度低于10ms的液晶显示器表现又如何呢？优派刚刚推出了新款VP171b液晶显示器，其响应速度已达到8ms（相当于每秒画面更新次数能达到125次），我们于第一时间拿到了VP171b的测试样机，下面就来体验一下8ms急速响应的感觉。

优派本次送测的8ms液晶产品型号为VP171b，而这个型号本来属于优派另一款16ms的专业级LCD。从外形上看，这款新的8ms LCD直接采用了VP171b系列的设计（据优派公司介绍，今年10月后上市的VP171b/s将直接改为8ms产品，而不变更型号）。VP171b的显示面积为17英寸，采用黑色壳体、窄边框设计，底座前部采用分叉式支撑脚，在控制重量的同时保证了显示器的稳定性；由于采用内置变压器，其背面显得较厚。VP171b提供了2个D-Sub模拟和1个DVI数字接口（图1），背部设有电源开关。它采用无级伸缩支架，在其调节范围内可任意伸缩和固定（图2），其屏幕左右转向角度均为45°，并可逆时针旋转90°，而作为专业级的VP系列产品，它还提供了电视墙功能。


图1


图2

VP171b采用友达光电的17英寸液晶面板，显示范围为337.9mm×270.3mm，点距为0.264mm，标称最高亮度300nits，最高对比度500：1，水平和垂直视角均为160°，其总体响应速度为8ms（其中上升、下降分别为6ms/2ms），如此快的响应速度可大大加强其在视频和游戏应用中的表现，减少画面拖影现象的产生。这款产品采用了优派特色的4键调节按钮操作，其OSD菜单中提供了色彩管理、对比度、亮度调节等功能，并提供了包括中文在内的多语言菜单，切换显示模式或自动调整时，菜单还会给出操作提示，非常贴心。

我们的测试软件为Checkscreen 1.2、DisplayMate 1.25及NOKIA Monitor Test 99，显示器通过DisplayMate的设置功能调节至最佳状态（调整方法详见本刊2004年第10期的液晶显示器横向评测专题）。在我们最为关注的延迟测试中，新款VP171b的表现很出色，其图像延迟已非常小，在拖动网页、文本时基本不会有影响。不过在对比度、颜色表现、点距测试中表现并不十分突出，与优派VP系列的专业级定位有差距。我们采用Doom3和UT2004进行游戏测试时发现，这台样机的色彩表现力一般，此时按下其自动调节按钮可明显提升图像表现，但画面显得较为干涩；在色彩比较丰富的场景中，能观察到非常微弱的拖影现象，这对很熟悉相关游戏、对流畅度要求苛刻的玩家有一定影响。



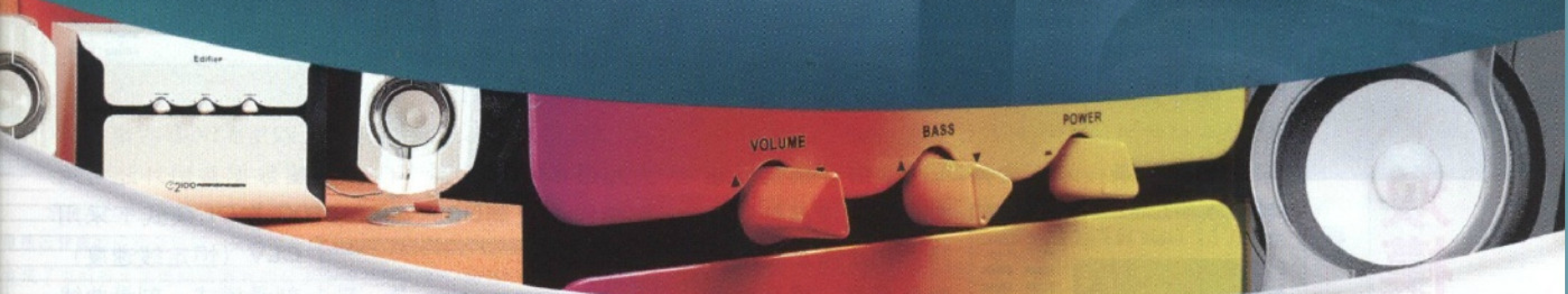
工程师点评

作为首款响应速度低于10ms的液晶显示器，新款优派VP171b的表现并非尽善尽美，但无疑开启了一个新的时代，相信优派即将推出的10ms LCD和以后的8ms产品会有更好表现。

Edifier 漫步者

多媒体音箱旗舰品牌 以年销量500万套傲视群雄

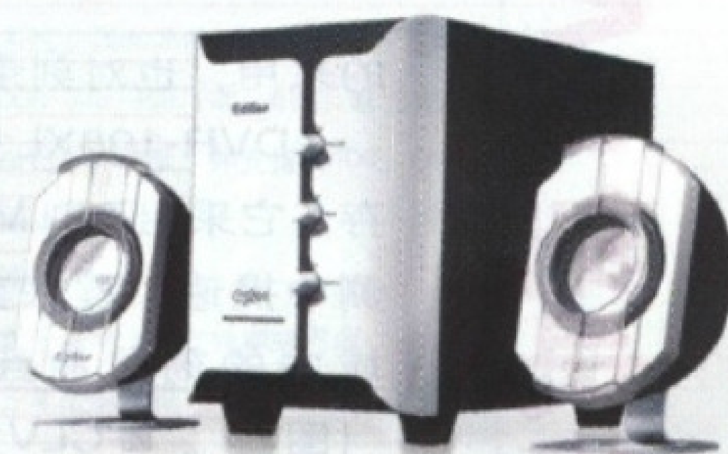




e2100

不张扬，不内敛
不沉默，不呐喊
只愿聆听心底夙愿，只为展现唯我空间

黑白无间 乐无限



另供甄选的e2200多媒体音箱

北 京：010-62102818	广 州：020-87517233	上 海：021-64740572	苏 州：0512-65526775	青 岛：0532-3836687	贵 阳：0851-5280293	长 春：0431-5617254
天 津：022-23004818	深 圳：0755-83681964	杭 州：0571-88380490	镇 江：0511-5241702	烟 台：0535-6661727	昆 明：0871-5034101	吉林市：0432-2488143
石家庄：0311-6992473	南 宁：0771-2982254	南 京：025-83619514	徐 州：0516-3826810	临 沂：0539-8201238	南 昌：0791-6250812	大 连：0411-82151902
廊 坊：0316-2092200	厦 门：0592-2227890	无 锡：0510-2768941	武 汉：027-87654300	合 肥：0551-3664575	西 宁：0971-6127925	西 安：029-85531816
唐 山：0315-2842341	福 州：0591-3364191	常 州：0519-5069121	长 沙：0731-4148311	重 庆：023-68790987	乌 市：0991-2830924	兰 州：0931-8261696
太 原：0351-7230997	海 口：0898-66718548	香 港：00852-23860928	郑 州：0371-3912631	023-68791331	沈 阳：024-62125255	银 川：0951-6031248
呼 市：0471-6808380	包 头：0472-3637140	澳 门：00853-404299	济 南：0531-6957774	成 都：028-86313897	哈尔滨：0451-82834896	

北美加拿大爱德发企业　北京爱德发高科技中心荣誉出品　免费咨询电话：800-810-5526　欢迎访问：www.edifier.com



厂商：先锋电子（中国）投资有限公司
上市：2004年9月
售价：899元（附赠10张DVD刻录盘）
附件：不详（测试样品）
推荐：对刻录速度和品质均有很高要求的用户
咨询电话：800-820-1845

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

再造经典——先锋16×双模式DVD刻录机

先锋的DVD光驱一直备受业内人士及用户推崇，在Combo光驱席卷市场的2003年，先锋却迟迟不见动作。2004年，DVD刻录机开始进入主流，而春节之后先锋便发布了DVR-107CH双模式DVD刻录机，成为当时市场上为数不多的8×双模式产品。尽管16×DVD规格尚未得到DVD论坛组织（DVD Forum）的正式认可，市场上也找不到相应盘片，各厂的16×刻录机却于近期纷纷上市。9月份先锋便推出了DVR-108XL双模式DVD刻录机，除将速度提升到16×外，这款产品还支持DVD+R DL读写。

本次先锋送测的DVR-108XL是一台工程样品，采用很酷的黑色前面板（零售版也有银色和米色的产品），配以银色弹出按钮和米色字体，显得非常匀称，内部托架则使用亚光的黑色材质。和DVR-107CH一样，DVR-108XL也是独特的蜂巢式机壳，辅以静音Firmware工具和无风扇设计，使工作噪声和发热量都控制在很低的水准。108XL应用了双倍超烧录技术，支持DL（双层）模式超速刻录；“液晶补正”技术用于修正光路和聚焦精度，提升对盘片的兼容性。此外，智能镭射（提供精确的激光脉冲控制）、动态谐振吸收等技术的采用，也对刻录稳定性有很大帮助。


图1

DVR-108XL支持缓存欠载技术，内建2MB缓存。它采用Z-CLV（区域等线速度）刻录方式，实测中提速过程极其短暂，区域内的刻录曲线非常平直（图1）。Z-CLV方式有利于保证刻录的稳定性和品质，在盘片扫描测试中，108XL刻录的各种盘片都100%通过。速度方面，除DVD+R DL读以外，108XL的各项实测指标均超过标称值。

这款刻录机具备硬件超刻功能，在使用低速盘片时也可选择刻录机支持的更高速度，我们测试超速刻录一张8×的DVD+R盘片，平均速度是7.95×，最高速度在9～10×。CD-RW完全擦除用时4分11秒、快速擦除31秒；DVD+RW完全擦除15分09秒、快速擦除28秒。108XL的寻道时间稍长于标称值，载入光盘的时间也较长，但CPU占用率很低。

图2

尽管现在市面上支持双层刻录的DVD盘片寥寥无几，价格也贵得惊人，但DL无疑是刻录机当前的技术热点。DVD+R DL光盘拥有单面双层8.5GB容量，大大超过单层DVD盘，除大容量数据备份外还可用来制作、复制D9光盘。108XL在DL模式下采用CLV（恒定线速度）刻录模式，刻录曲线非常平滑，刻录第二层时也能保持速度和接近完美的曲线（图2）。它在读取DL光盘时采用采用P-CAV（部分等角速度）模式，可看出在第二层读取时马达角速度明显下降（图3）。


图3

指标	DVD ±R读	DVD ±R写	DVD ±RW读	DVD ±RW写	DVD+R DL读	DVD+R DL写	CD -R读	CD -R写	CD -RW读	CD -RW写
标称值	12X	16X	8X	4X	12X	4X	40X	32X	32X	24X
实测最大值	12.52X	16.49X	8.35X	4.03X	7.57X	4.15X	42.27X	32.86X	33.82X	24.63X
平均值	9.23X	10.30	6.23X	4.00X	4.80X	3.99X	31.82X	24.92X	25.48X	22.37X

工程师点评

DVR-108XL有非常优秀的刻录表现、先进的刻录技术、酷炫的外观、出色的发热量和噪声控制，加上相对合理的价位，各方面表现均无可挑剔，相信可造就另一个光存储经典产品。



厂商： TCL集团
上市： 2004年9月
售价： 16998元
附件： 电源线、三包凭证、安装注意事项、主机连线图
推荐： 注重实惠，青睐品牌机的发烧级游戏玩家
咨询电话： 010-62008598

炫目度：
口水度：
性价比：



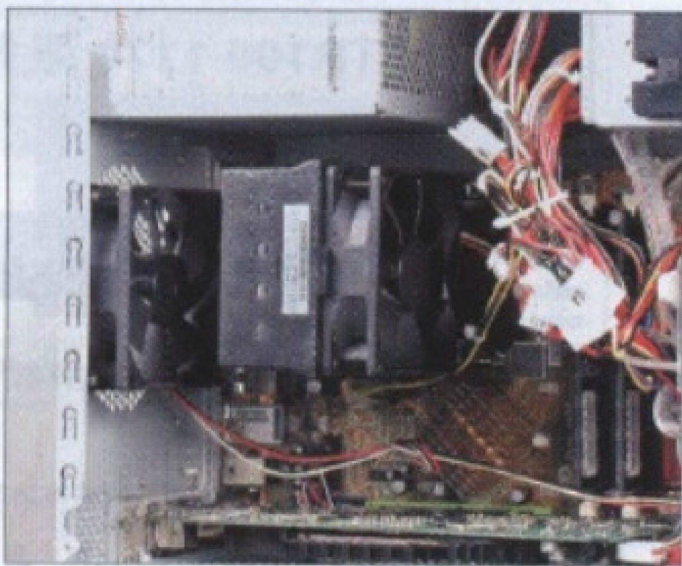
晶合实验室 小虫

高端游戏杀手——TCL海盗6686游戏PC

近两年，3D游戏成为推动PC硬件发展最直接的动力，一些专门为玩家打造的"游戏PC"应运而生。TCL于2004年5月13日推出了海盗系列游戏PC，包括海盗6180、6250、6260、6280、6680五款（详见我们之前的相关评测文章），而6686则是最近补充的新鲜血液。


图1

海盗机身6686以黑色为主、金属灰为辅，线条简洁、刚硬，没有多余的修饰和按钮（图1）。既然号称游戏PC，就应该配备强劲的CPU和显卡。海盗6686采用P4 3.4E和NVIDIA GeForce 6800标准版显卡，加上1GB的双通道DDR400内存，足以应付所有"硬件杀手"级的应用。略感遗憾的是，海盗6686没有采用最新的PCI-E架构。由于Socket 478的P4 3.4E发热量非常大，因此其风扇个头惊人，工作噪声也相对较大。CPU风扇采用立式设计，散热片正对的机箱壁上还安装了一个抽风风扇，以确保散热效果（图2）。由于APG 8×接口供电能力不足以应付GeForce 6800标准版这种级别的显卡，显卡需占用一个额外的4针D型电源接口。尽管架构不算新，噪声也较大，不过海盗6686的性能却不落下风，在成本控制方面还有优势，这对游戏玩家来说还是相当实惠的。


图2

我们在海盗6686上试玩Doom3、UT2004、FarCry等新老3D游戏，画面都非常流畅。经测试，在Ultra Quality（最高画质）、1024×768设置下，Doom3的平均成绩达到61.1fps，属于"相当流畅"的水准。当然，一些较挑剔的玩家喜欢"非常流畅"的90fps，如果想要速度更快，可适当降低画质设定。海盗6686配备TCL的17英寸CRT显示器，效果一般，但玩游戏时画面不会像LCD那样有"拖尾"现象，这才是游戏玩家看重的。它的鼠标、键盘采用微软IE4.0和微软多媒体键盘1.0，玩起游戏来感觉非常好，不过这个欧美版键盘的键位间距略有些大；音效系统采用震动耳机（USB接口）和集成声卡的搭配，整体效果还算不错，3D定位效果比普通音箱好得多；不过耳机的震动只有开关，没有幅度设置。

海盗6686配置（样机）

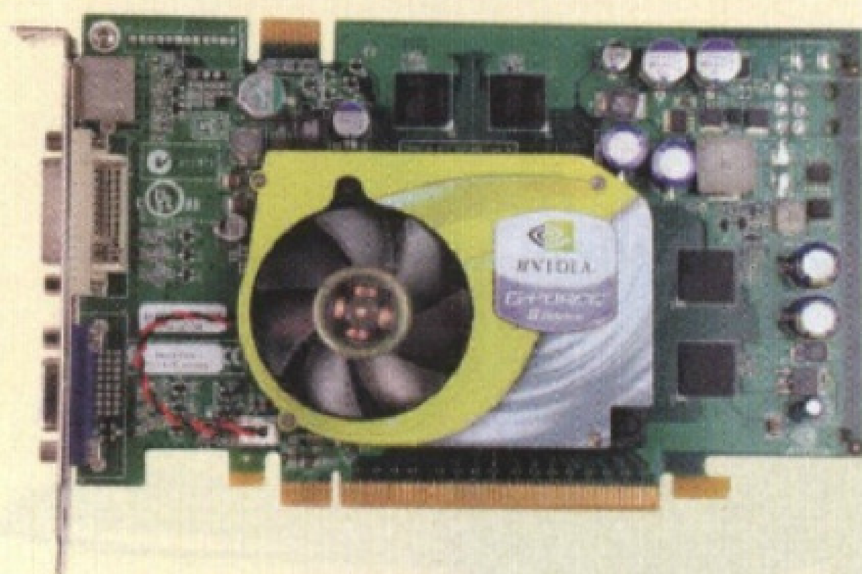
处理器	P4 3.4E
主板	技嘉GA-8I5MT（i865PE+ICH5）
显卡	GeForce 6800（128MB，核心/显存频率为325/700MHz）
硬盘	希捷酷鱼7200.7 SATA 120GB（8MB缓存）
内存	Ramaxel DDR400 512MB X2
显示器	TCL 17英寸CRT
光驱	LG 16X DVD-ROM
鼠标键盘	微软IE4.0+微软多媒体键盘
声卡	内置
音箱	TCL海盗振动耳机
电源	长城300W P4
读卡器	SM、SD、MMC、MS、MS Pro、CF、MD

测试软件	设置	成绩
CC Winstone 2004 1.0	得分	32.1
Business Winstone 2004 1.0	得分	25.9
3DMark 2001 SE V330	1024X768/32bit	18 679
3DMark03 V340	1024X768/32bit	9318
Doom3	Ultra Quality 1024X768，Demo1	61.1fps
AquaMark3	总分	53.149fps
DivX5.05	3000帧视频编码	33.53fps
Lame3.97	359秒WAV音频编码	34秒



工程师点评

海盗6686的性能出众，性价比很高（在这个价位的品牌机中），也没有令玩家遗憾的鸡肋配置。不过它的机箱内部布线一般，机身用料做工不很讲究，附件也不够齐全（样机）；由于缺乏独家的技术，它跟高端DIY机器相比没有明显优势。我们希望TCL能在细节上精益求精，使海盗系列真正成为名牌"游戏PC"。



厂商：NVIDIA
上市：2004年9月
售价：约199美元
附件：无（样卡）
推荐：中端游戏玩家
咨询电话：暂无

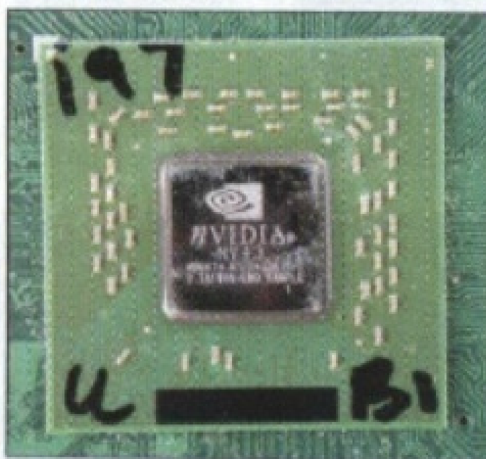
炫目度：
口水度：
性价比：


晶合实验室 魔之左手

NV新一代中端显卡——GeForce 6600 GT

近半年来NVIDIA的中低端产品几乎没有变化，只是将GeForce 6800标准版/LE等一些规格降低的产品投入到中高端市场中。而在PCI-E总线下，NVIDIA采用的“桥接”方式不仅成为对手攻击的口实，也不利于降低成本，这点对中低端市场尤其重要。在对手的RADEON X300/X600已开始上市的现状下，NVIDIA终于推出了面向中端市场，采用“原生”PCI-E控制器的NV43（GeForce 6600）系列。





NV43核心

NV43拥有NV40的几乎全部3D特性：支持Shader Model 3.0、DX 9.0c、32位浮点精度、64位材质过滤及混合、Ultra Shadow II、菱形栅格取样方式的全屏幕反锯齿等。它内建视频处理器、支持GDDR3内存（6600 GT版），甚至还支持SLI（PCI-E版）。NVIDIA并不打算专门生产内置AGP控制器的NV43芯片，因此AGP接口产品将安装桥接芯片。

V43采用0.11微米工艺，晶体管数量约为1.46亿，已超过NV35/38核心。它拥有3个顶点引擎和8个像素流水线，采用128bit显存，这使其在执行需要与显存进行大量数据交换的工作（如抗锯齿）时，性能下降幅度比同样拥有8条像素流水线、却采用256bit显存的6800 LE明显得多。目前基于NV43核心的显卡有GeForce 6600/6600 GT两款，核心/显存频率分别为300/550MHz和500/1000MHz；由于生产工艺提高，即使是高频的GeForce 6600 GT也只采用了远比GeForceFX 5900/5950简单的散热器。



供电电路和空缺的辅助供电接口

本次送测的6600 GT样卡采用PCI-E X16接口，不需外接辅助供电；但其AGP版本仍需辅助供电接口（AGP供电能力弱于PCI-E X16）。样卡采用4颗8M×32bit三星2.0ns DDR3显存，共128MB。除DVI和VGA接口外，它还通过飞利浦SAA7115HL视频芯片提供了VIVO功能，显卡尾部留有6针辅助供电接口位置，前部则带有SLI同步接口。

测试采用升技AG8主板（i915芯片组）、3.6GHz Prescott（P4 560）、DDR400内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，安装DirectX 9.0c，主板则安装Intel芯片组驱动6.01.1002，显卡驱动采用NVIDIA ForceWare 66.00。

项目/成绩	NO FSAA	4X FSAA
3DMark 2001 SE v330总分		
1024X768	18211	13 532
1280X1024	15795	10 183
1600X1200	13775	6351
3DMark 03 v340总分		
1024X768	7941	4211
1280X1024	5922	2432
1600X1200	4503	N/A
AquaMark3 总分		
1024X768	56.25	41.24
1280X1024	47.66	30.41
1600X1200	38.79	N/A
FarCry mp-dam，fps		
1024X768	98.6	94.7
1280X1024	85.7	76.8
1600X1200	65.4	56.6
UT2003 flyby-Citadel，fps		
1024X768	168.6	142.7
1280X1024	160.0	104.6
1600X1200	137.1	66.1

与相同价位的对手而言，GeForce 6600 GT的性能占有绝对优势，也许只有尚未正式发布的RADEON X700系列才是其真正对手。与6800 LE相比，尽管128bit的显存位宽限制了6600 GT在全屏抗锯齿等方面的能力，不过高得多的核心/显存频率可弥补一些差距。



工程师点评

NV43的性能相当令人满意。GeForce 6600/6600 GT的核心/显存频率有很大差异，价格却比较接近，再加上出现在DIY市场上的6800 LE，NVIDIA的中高端产品线仍显得较混乱。



厂商： 摩托罗拉（MOTOROLA）
上市： 2004年9月
售价： 3299元
附件： 不详（样机）
推荐： 高端办公用户、游戏玩家
咨询电话： 800-830-5730

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

重量级厂商介入——摩托罗拉LM P70显示器

随着各大生产厂商新一代液晶生产线的生产逐渐进入正轨，市场上冰封多时的LCD价格又开始松动。由于新的液晶生产线可生产出更多的大屏幕产品，在新的价格战中，17英寸LCD成为市场先锋，其中响应速度较快的产品更是随着这次浪潮快速取代了“经典”产品的位置。作为IT巨头的摩托罗拉，也在这次LCD热潮中向内地市场投放了自有品牌的显示器产品。目前摩托罗拉品牌的显示器包括CRT和LCD产品，都来自其国内合作伙伴摩希尔科技（深圳）有限公司。这次我们收到的样机为LM P70，是一款17英寸LCD产品。

LM P70的屏幕边框采用稳重的黑色，窄边设计和体积较小的底座使其显示面积显得更大，它将调节按钮安装在面板侧面（图1），而在底缘安装有内置扬声器。这款产品采用外置电源，屏幕厚度较小，净重却达到4.8kg，这是因为有相当一部分重量用来加重底座，所以尽管底座体积较小，仍可保证放置稳定性。LM P70的信号线、电源线和音频共用接入口（图2），可减少用户整理连线的烦琐，其侧面还提供了耳机插口，对于办公用户更加方便。



图1

这款液晶显示器的标称响应时间为16ms，点距0.264mm，标准分辨率为1280×1024@75Hz，显示面积为337.9mm×270.3mm。它同时提供了DVI（数字）和D-Sub（模拟）两种信号接口，配置更加灵活（同时连接时D-Sub接口的模拟信号优先）。其最高亮度为300cd/m²，对比度可达450：1，左右和上下的可视角度都是140°。该产品通过了TCO'99认证，最高耗电量为48W。



图2

LM P70的调节按钮都位于机身侧面，调节时略有不便，其菜单中的调节功能包括亮度、对比度、色温、三原色、水平及垂直定位等。它能够记忆设定用户应用模式，而大部分时候用户只需按下自动调整按钮，就可得到较合适的显示设置。

测试采用Checkscreen 1.2、DisplayMate 1.25及NOKIA Monitor Test 99三款软件，测试前使用DisplayMate对显示器进行调整，我们发现其出厂设置便达到了很好的效果。在点距、色彩测试中，在这款产品上观察不到明显缺陷（当然色彩饱和度与高档CRT还是有一定差距），在对比度测试中，LM P70表现出色，基本达到了测试的下限；响应速度测试中虽能观察到拖尾现象，但拖尾长度较小，符合16ms LCD的水准。视频播放和游戏测试中，在UT2004等帧数要求较高的游戏中，我们基本感觉不到响应迟滞，不过长时间游戏后，微微感到有些不适；而对于CS等帧数要求不是特别高的游戏而言，这款产品在响应方面的表现与CRT显示器没有太大差别。

LM P70内置的扬声器在音量较小时表现中规中矩，但受体积和成本的限制，音量较高时显得不堪重负，且声音的分辨和定位能力也相当有限，只适合一般发声用途。

工程师点评

作为一款知名品牌产品，摩托罗拉LM P70无论造型、指标和表现都较为出色，其3299元的价格基本处于17英寸/16ms响应液晶显示器的中等水平，因此对于注重品牌和外观的用户来说有相当大的吸引力。



厂商：清华同方
上市：2004年8月
售价：950元（128MB）
附件：挂绳、布套、音频线、充电器、驱动等
推荐：喜欢小体积MP3播放器的时尚玩家
咨询电话：010-62961188

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

合金贵族——清华同方F4 MP3

清华同方“合金贵族F4”是一款中端的MP3播放器，采用内置锂电，体积很小。外壳为银白色金属材质，手感很好，大尺寸液晶屏可显示5行文字，字体很大。

F4的操控较复杂，这与它集成了较多功能有关，机身两侧有8个按键（其中4个有双重功能），还提供了方便易用的耳机线控器。该产品除支持CBR、ABR、VBR编码的MP3/MP3 Pro/WMA文件外，还有FM收音、录音（支持对随身听等音源的录音）、复读等功能；同时也可作为移动存储器使用，实测读/写速度分别为900和600kB/s。

它配备的耳塞看上去颇似森海塞尔MX300，实际试听中表现出色，音质处于中上水平，附带耳机基本能满足一般用户需求，换用更高档次耳塞整体效果还有一定提升。



工程师点评

这款播放器各方面表现都不错，内置锂电实测续航能力达到7个半小时（连续播放MP3）。MP3播放器正向小体积、多功能发展，这款同方的“F4”正是代表之一。



厂商：罗技电子贸易（上海）有限公司
上市：2004年9月
售价：199元
附件：驱动光盘、多语安装指南、合格证、质保凭证、电话防伪说明书
推荐：较注重手感的移动办公用户
咨询电话：010-65813833

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

迷你新兵低价出击——罗技迷你星貂



近日罗技发布了新的迷你星貂，成为其“迷你”系列的第4款产品。在返古韵味的迷你晶貂、仿PC设计的迷你旋貂和特立独行的无线迷你晶貂之后，迷你星貂如何超越其前辈？

迷你星貂有多种可选的颜色，它采用左右对称设计，宽度较大，背板有一个渐高的弧形，手指有足够握持空间，使用时尾部正好抵在手心上，背板没有棱角和压迫感。从手感上说，它可算是笔记本鼠标中最优秀的产品之一。其底部设计了一个独特的绕线槽，可将数据线和USB头放进去，既显得整齐利落，又能保护鼠标透镜。

它采用安捷伦S2599芯片，硬件指标和前辈一样都是800CPI；按键采用欧姆龙开关，层次感较好，清脆利落，但键板较薄，手感不够稳重。迷你星貂的移动速度、定位准确性和稳定性表现令人满意；滚轮隆起较高，手感有些涩。





工程师点评

迷你星貂的外观、手感和性能表现均令人满意，独特的收线设计更是非常贴心。值得一提的是，它的硬塑封包装非常紧密，用户拆包的难度较大，容易破坏外包装壳。



厂商： 金山软件有限公司
上市： 2004年8月
售价： 198元
附件： 金山毒霸6组合装用户手册、用户卡；金山词霸2005用户卡；《剑侠情缘》网络版新手开户卡
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 010-82326868

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 许愿池的硬币

查杀木马 安全第一——金山毒霸6增强版

由于病毒、黑客、特洛伊木马等肆虐，现在网络安全问题越来越受到重视，一般用户都采用“杀毒软件+网络防火墙”的方式保护自己的安全和隐私。对于“QQ尾巴”等只在国内出现的木马及病毒，使用国产杀毒软件会有更好的效果。本刊在2004年第01期对金山毒霸6进行过详细评测，而新近上市的金山毒霸6增强版与前者基本相似，只是多了特殊的木马专杀工具。

送测的产品为《金山毒霸6增强版安全组合装+金山词霸2005双响炮》。其中金山词霸2005为单CD专业版，不含“洋话连篇”视频词库；金山毒霸6为新的增强版安全组合装，在以往金山毒霸+金山网镖的组合上新加入了“木马专杀”工具，很明显是针对目前木马泛滥，危害越来越大而专门开发的。毒霸6的光盘里除毒霸安装程序外还附带了Win2000的SP4补丁、冲击波病毒RPC漏洞补丁和金山彩翼2004，用户可选择安装。典型安装毒霸安全组合装后，可以打开新增的木马专杀工具，这是独立于金山毒霸的程序模块，专门对木马进行查杀。

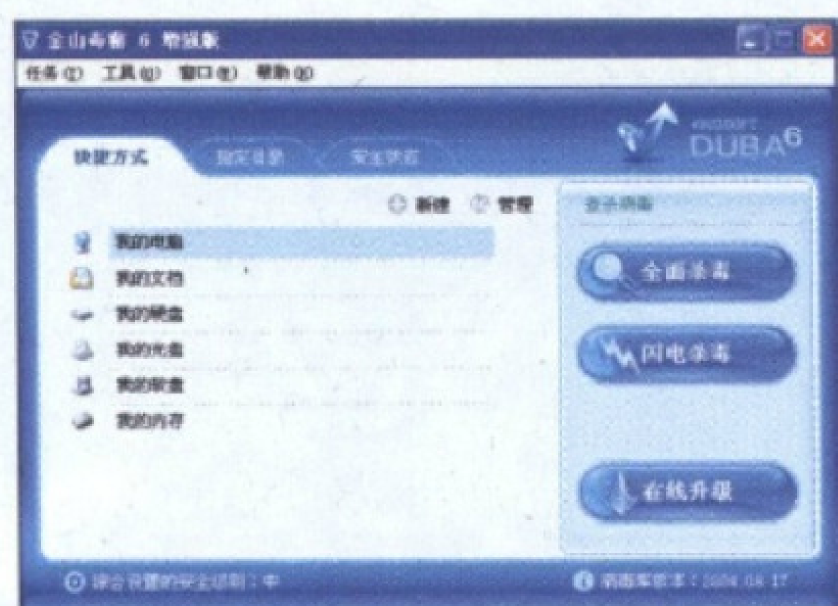


图1

金山毒霸6增强版组合装的使用与以往的普通版完全相同（图1），这里只介绍一下新增加的木马专杀工具。木马专杀工具（图2）是增强版的一个特色（在线升级金山毒霸也会得到此工具）。前段时间针对网络游戏及网上银行的木马（传奇木马、网银大盗等）层出不穷。木马与病毒的不同之处在于其隐秘性，有的甚至在任务管理器里都没有进程，它只是默默地工作，如果你不去打扰它，它也不会“妨碍”你。因此手动发现和清除有一定难度。木马专杀工具提供快速、完全和自定义3种扫描方式，只查杀木马，因此速度比直接使用需要检索所有病毒库的毒霸快，体现了安全与效率并重的思想。毒霸的防火墙可以监控所有程序对文件的操作，一旦发现木马，可做出相应反应。另外金山网镖也提供木马防火墙，可对向内和向外的网络数据进行监视，可避免木马感染，即使感染也可拦截木马传递的数据。“过滤对外访问的程序”的功能对反弹端口型木马有独特的效果。网镖自带的IP规则编辑器还可以设置过滤规则，可手动设置屏蔽木马端口。这些对木马的层层设防，最大限度地减少了木马的危害。

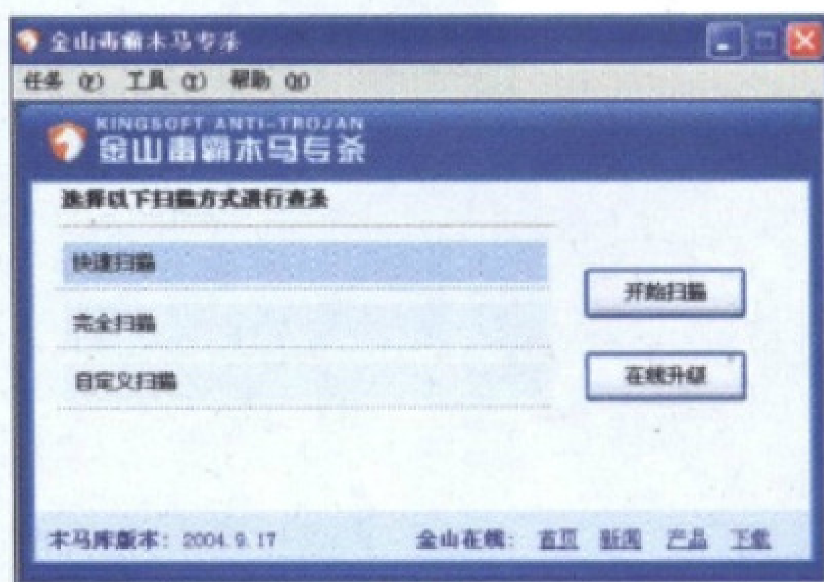
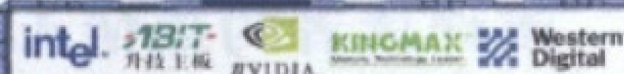


图2

有木马专杀工具并不意味着查杀病毒的程序就不能查木马了，原来的查毒模块仍然可以查杀病毒和木马，而且是全面的安全检测。此外还提供IE修复、系统漏洞扫描等工具，有一定的实用意义。

对反病毒软件来说病毒库更新速度是很重要的，有病毒防火墙的电脑最容易感染的是新出现的病毒。应该说这方面金山毒霸做得还不错，全天24小时二十多个服务器，保证升级的带宽。还有多个渠道采集木马样本，可保证查杀最新的木马。



工程师点评

金山毒霸这次的增强版对木马的危害给予了足够的重视。其实木马的历史由来已久，但其广泛性和危害性现在才凸现出来。鉴于窃取网游和网上银行账号的木马越来越多，专杀工具可以最大限度地保护用户利益。

《大众软件》第2次

■本刊记者 司马平安

2003年10月25日，我终于完成了《大众软件》第一次政府软件采购录评的撰写，而紧接着便又开始了本文的工作。一年里，我的目光紧随着中国政府在软件采购方面的成、败、得、失。我盼望着有振奋人心的事件发生，只可惜“路漫漫其修远兮”，人们仍然在摸索，仍然在寻找可行的轨道。于是一些捕风捉影的消息令人感到政府的态度总在“左右摇摆”，而无数专家预测出的“巨资”似乎也正在慢慢地被消蚀，难怪竟然有部分读者通过来信的方式婉转表达了他们认为政府采购只是“无关紧要”的事。

或许读者的热情正在消退，但我必须坚持。因为政府采购始终关系着人们无法忽视的两个问题，一是有关国家安全的巩固，二是国内软件产业的发展。站在这两个问题前，几乎一切有关国产软件该不该受到保护的非议都迎刃而解。

政府软件采购寻评

因此，每当有人提到“信息战”、“信息强国”时，每当有人谈及国产软件的前景时，我的脑中总会浮现这样一条主线：

安全来自于可靠的企业；
最可靠的莫过于本国的企业；
本国企业的发展需要资金；
资金来源于规范的市场；
规范的市场需要政府的管理；
政府的管理应从引导开始；
引导的第一步是从自身做起。
原来，政府采购就是起点。
于是，我又一次翻出了这一年里与政府采购相关的事。

上篇：焦点新闻回顾及分析

一、用友、金蝶良性发展

前不久，国产管理软件厂商用友、金蝶等公司相继公布了2004年上半年财务报告。其中用友公布财报显示，2004年上半年该公司净利润为4561万元，同比增长10.2%。金蝶公司上半年实现纯利1836万元，同比增长为26.4%；速达公司在上半年实现纯利1590万元，同比增长109%。这与目前欧洲企业管理软件市场处于负增长阶段，北美增长缓慢的现象形成了鲜明对比。事实上，它直接反映出中国在这一领域有全球增长最快的市场。

虽然有专家指出，在经历了2003年软件企业净利润下降之后，国产管理软件行业可以迅速回暖的主要原因来自于国内中小企业信息化的不断发展，产品需求量不断增大。而另据透露，在金蝶上半年的收入中，有近70%来自中小企业。但接下来我们要谈的是用友、金蝶等国内软件企业之所以可以在今天把握住市场契机，走上良性发展道路的原因，与当年政府的扶持及相关政策是无法分割的。

众所周知，用友和金蝶起步于80年代，起步于财务软件。当时如何从政策上保证财务软件的“专业化、通用化和商品化”是人们谈论的焦点。1989年，许建刚所在的财政部会计司颁布了中国第一个会计电算化管理办法《会计核算软件管理的几项规定》，提出了对财务软件的“十条基本要求”，这也就是后来广为流传的“许十条”。《规定》同时提出，实行商品化会计核算软件评审制度，“许十条”即作为评审标准。

1990年，王文京与苏启强将注册成立的“用友财务软件服务社”在获得财政部许可后，改为用友有限责任公司。同时获得财政部审批的竞争者还包括金蝶、金蜘蛛、先锋软件等。政府发牌的实际现象为用友和金蝶的发展提供了保障，同时他们也利用政府许可的契机找到了自己的销售模式。不久之后他们便掘到了“第一桶金”，有了生存的资本。而后，互联网成为新的宠儿，以ERP为代表的企业管理软件概念开始在中国流行。面对“金蝶和用友等国内财务软件产品是上不了台面的低端产品”等各种严厉的批评，他们几乎同时选择了转型，向企业管理软件转型。于是，用友推出UFERP系列软件，金蝶随即拿出K/3ERP。

2000年，国务院颁布的扶持软件产业发展的18号文，宣布将通过政府采购、投资体系和出口机制，建立促进信息技术的行业应用。而后用友90%以上客户来自政府或国资委，在18号文件公布后的2001年至2002年，用友软件用户数量激增。金蝶的客户虽然不是政府部门，而主要是非政府部门和纯商业型客户，但该公司也从政府获得了几千万的退税投资。

完成了原始资金的积累，有了研发的费用。今天我们已很难看到有关这两家企业“制造低端产品”的批评。更多的是“逐步走向国际市场”、“紧跟中小型企业需求新契机”等正面的消息。

由此，你应该体会到我之所以把有关金蝶与用友的新闻回顾放在第一条，是因为：这是发生在中国最典型的例子，虽然他们也曾身处那几乎被盗版问题所摧毁的中国软件市场；虽然他们也曾在生存和扩大研发提高质量的矛盾中广受非议；虽然他们今天仍在国外诸多拥有优势技术的厂商环伺之下存在着种种的问题，但我们不得不承认，他们已走上了良性发展的道路，从他们身上我们可以看出政府政策与政府采购对于企业发展乃至行业发展的重要意义。

而另一方面，也应该看到：有了政策的保护并不等于就拥有了一切，在当年40多家获得许可的财务软件企业中，可以生存下来的毕竟是少数。激烈的市场竞争永远是刺激企业发展的关键。

金山毒霸中标名录（未提供销售数据）

福建武平县政府
福建省泉州市丰泽区政府
叶榭镇人民政府
新桥镇人民政府
云南省人民政府生物资源开发创新办公室
重庆北碚区政府
德阳市人民政府政务服务中心
内蒙古自治区政府办公厅信息处
上海市政府
新疆阿克苏地区劳动和社会保障局
资阳市国土局
贵州省思南县国税局
贵州省德江县国家税务局
陕西省韩城矿务局
广州市公安局
河南省公安厅
湖北省长途电信传输局
福建省泉州市交通局
房山电信局
中华人民共和国珠海出入境检验检疫局
陕西省韩城矿务局
石家庄卷烟厂

二、《软件政府采购管理办法》难产

相比起用友与金蝶而言，国内大部分软件企业目前仍然处在艰苦求生、等待契机的阶段。特别是那些致力于通用软件的企业。因为他们不仅仍生存于盗版横行的市场环境当中，而且在这一领域有更多、更富盛名、更具实力的国际企业。譬如微软，想想资金、研发实力、用户使用习惯……如果单纯在产品层面与其竞争，谁能胜出？

你不能妄想一个正在呀呀学语的幼童可以凭借自己的力量虎口脱险。因此，我从来不会抨击中国的软件企业在现阶段所表现出的对于政府的期望与依赖。

希望开始于2002年6月29日我国所颁布的《政府采购法》，其中第十条规定"政府采购应当采购本国货物、工程和服务"；"优先采用国产软件产品和服务"也明确了政府的导向，但由于软件行业的特殊性，以及在软件采购方面缺乏具体的执行方案，因此国内企业仍在期待着更具针对性的《软件政府采购管理办法》。

无奈的是，这个拟于去年底推出的《软件政府采购管理办法》却未能如期发布。当时财政部国库司政府采购处副处长王绍双告诉记者："《软件政府采购管理办法》牵涉面比较广，因此现在还没有一个具体的出台时间表。"有业内人士分析："《软件政府采购管理办法》之所以难产，主要源于两点。一是政府采购的软件范围很广，从操作系统、中间件、数据库到办公软件、网络安全等各类应用软件都在采购范围之内。但由于中国软件产业起步晚，目前在各个层面的软件都与国外厂商存在一定差距。二是如何认定'国产软件'的问题，这需要多方面的依据，比如知识产权是否留在国内，税收是否留在国内，是否在国内生产等。因此该《办法》既要大力支持采购国产软件，又要考虑到外资企业在中国开设的软件合资企业……"

企业一直在等待。直到今年7月初，有中国香港媒体报道，中国《软件政府采购管理办法》将于本月内由财政部、科技部和信息产业部等四部委联合签发。该报道还透露，该文件将以目录的形式强制政府部门优先购买国产软件。然而随后信息产业部副部长苟仲文，财政部国库司副司长周成跃以及其他部门的有关人士，都纷纷表示对这一《软件政府采购管理办法》并不知情。这让不少人的希望又一次落空。

而后，路透财经8月12日又报道称："在面临国际压力和国内批评的情况下，中国政府已经取消了一项软件采购政策，这项软件采购政策据称对微软等西方公司采取了歧视态度。"路透财经引述一位中国政府官员的话说，"这是一项带有歧视性的政策，像甲骨文、微软这样的公司已经在中国设立了研发甚至生产中心，你可以说它们的软件也是国产的。"他表示，新的规定将要求政府购买正版软件，而不是盗版软件，并要求采购时优先考虑国内产品。理论上说，国内产品也可以包括微软、甲骨文、SUN、SAP等公司生产的产品。这位没有透露姓名的官员还称，"新的规定将使政策变得更加宽松，从而淡化了国内产品和外国产品的区别。"这一消息又让国内的不少企业大吃一惊。好在8月13日，信息产业部新闻处有关人士便向外界透露，目前并没有消息表示信产部取消了《软件政府采购管理办法》。

无论如何，至今《软件政府采购管理办法》仍未出台，只是在本文撰写前不久，财政部部长金人庆签署部长令，公布了《政府采购货物和服务招标投标管理办法》（财政部令第18号）、《政府采购信息公告管理办法》（财政部令第19号）和《政府采购供应商投诉处理办法》（财政部令第20号）三大管理办法已经部务会议讨论通过，自2004年9月11日起施行。相对应的财政部于1999年6月24日颁布实施的《政府采购招标投标管理暂行办法》（财预字[1999]363号）、2000年9月11日颁布实施的《政府采购信息公告管理办法》（财库[2000]7号）于2004年9月11日废止。

由此，财政部颁布并于今年9月份施行的政府采购相关管理办法将有4部，分别是9月1日施行的《中央单位政府采购管理实施办法》和9月11日施行的以上的3部管理办法。

为什么《软件政府采购管理办法》迟迟不能出台？虽然以上我已列出了一些原因，但我们还可从其他一些事件中看出些端倪。

三、WAPI、WTO

看起来WAPI（一种无线网络加密标准）与软件没什么关系，但实际上WAPI标准的制订是我国政府对于整个中国信息产业发展的一项极为重要的保护措施。它的施行却处处受阻。

为什么我国要推行WAPI标准？主要是来源于WLAN（无线局域网）的安全性问题，相对于现在通行的有线网络来说，无线网络传输的数据更容易被其他未经授权者非法截取、更改，因此对于承载国家机密和商业机密的数据而言，无线网络的安全性显得至关重要。但由于无线网络的发展势不可挡，因此各国都在积极研发相关的加密标准。WAPI是我国自主研发的关于WLAN的一种加密标准，如果可以坚持采用这一标准，对于我国未来国家安全、企业安全乃至个人安全的意义自不言而喻。因此我国政府决定将其列为国家强制性标准。

2003年5月12日，由中国宽带无线IP标准工作组负责起草的无线局域网两项国家标准，由信产部报送国家标准化管理委员会正式颁布；

2003年7月9日，无线局域网国家标准宣传贯彻会在北京召开，相关领导对两项国家标准的贯彻作了进一步解释；

2003年11月26日，国家标准化管理委员会发布"关于无线局域网强制性国家标准实施的公告"；

2003年12月1日，国家认证认可监督管理委员会发布2003年第113号公告，2004年6月1日起，对无线局域网产品实施强制性认证。

随后……

美国政府开始拒绝、英特尔公司开始拒绝、欧洲商会开始拒绝……

其中最为严厉的事情发生于2004年3月2日，中国国务院两位副总理吴仪和曾培炎分别收到一封有美国政府3位内阁部长的亲笔签名信：他们分别是美国商务部长埃文斯、国务卿鲍威尔和白宫贸易代表佐立克。

他们在信中指称"中国无线局域网国家标准的提出与温家宝总理最近提出的'解决双边贸易纠纷问题最好的办法是扩大双边经贸合作'的观点背道而驰"，强烈要求中国政府以温家宝总理的谈话精神为依据。"此外，该封信件还表示"中国提出的这些强制性规定违背了中国对WTO的承诺"，强烈要求中国政府重新考虑WAPI强制性标准问题，改变对WAPI国家标准的强硬政策。"而后有人向外界透露，中国同意不在6月1日以前执行WAPI，将无限期地推迟强制执行WAPI。中国还将与IEEE合作修改并完善WAPI。此事至今未有明确的定论。

会不会《软件政府采购管理办法》也会落得像WAPI一样的结局呢？

今天，中国已是WTO的会员国之一。《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》对于知识产权的保护也因此成为了历史。在世贸组织中存在《政府采购协定》，并约定成员国不得限制其他成员国正常参与政府采购。尽管参与起草《政府采购法》的社科院法律专家刘俊海告诉记者："中国政府目前没有加入世贸组织的《政府采购协定》，中国政府采购市场暂时并不对外开放，也没有对外开放的义务，并不违反世贸组织有关法律。"中国工程院院士倪光南也说："自中国《政府采购法》生效以来，国际上对此并没有出现任何质疑，这也可以说明中国《政府采购法》是符合WTO原则的。加入GPA之前，美国国会于1933年通过了《购买美国产品法》，要求联邦政府要采购本国产品，即在美国生产的、增值达到50%以上的产品，进口件组装的不算本国产品。"但WAPI事件的影响与中国已加入WTO的事实还是让不少企业对中国政府通过政府采购保护本国软件企业的决心产生了怀疑。"金山、江民感到压力很大"，北京软件行业协会高级顾问殷志鹤谈到国产软件老总的忧虑。

瑞星公司谈政府采购

政府采购对瑞星公司来说，是一个非常重视的细分市场。

与几年前相比，政府采购的形式出现了一些变化，由原先的大规模采购转变为各地政府的自主采购行为。如上海市政府在2001年大规模采购瑞星产品，现在则转变为各地级市政府的采购订单。

伴随着政府采购法的出台，采购过程和采购方式也随之发生变化，最重要的变化在于政府采购过程更加规范和严谨，瑞星系列反病毒产品作为政府信息化应用中必不可少的安全工具，已经成为各级政府采购的首选产品。

针对国内政府采购的热潮，瑞星公司也专门组织了相应的技术服务队伍，并且培训了一批专业的第三方服务伙伴。这样，就形成了为全国各地市政府部门提供快速有效的技术支持的服务体系，目前瑞星公司已得到了政府各大职能部门的大量订单。

四、微软公司列入正版化目录

2004年8月11日，忽然网上传出消息：备受各界关注的，国家有关部委制订的《政府软件采购目录》已于近日出台。有消息人士指出，国内大部分软件企业均在采购目录中，而备受关注的微软（中国）也在采购目录中……

一时间业内一片哗然，回想起微软早在2003年1月启动的"政府安全计划"，向部分国家政府和厂商提供Windows源代码，以及前不久微软中国宣布将向中国政府公开Office 2003中90%的源代码……有不少人几乎在内心已肯定了政府不会将微软的产品排除在政府采购之外。于是，我们见到了大量的诸如"违反现行政府采购法"、"公开90%说明不敢公开10%"、"哪怕只有0.001%的代码不公开，就无法达到真正的安全"等诸多反对的声音。

而后大家才知道该消息中所谓"政府软件采购目录"的说法并不准确。事实上那只是下发的一个有关软件正版化的建议目录。其中并未涉及具体产品。而刘俊海先生还告诉记者，微软公司列入政府采购目录也并不违反中国的政府采购法。他强调："我们应该全面理解采购法支持国产软件的指导原则和第十条规定的特殊情况。在我们的《政府采购法》第十条规定，政府采购应当采购本国的货

物、工程和服务。这要求绝对采购中国造的工程服务而不是在同等条件下还可以优先选的问题。但是有3种情况，一个是如果采购的货物工程或服务在中国境内无法获取，或者无法以合理的商业条件获取的，如果买微软一个操作软件，需要1000块钱，买你的软件需要100万，他就可以不买你中国的软件，但如果差距不是很大，还没有达到商业条件不合理的程度，还得购买中国的货物工程或服务；第二个是未在中国境外使用，包括海外的企业和使馆等。第三个是法规有规定的。”由此可知，在微软的诸多产品线中，有不少是国内软件业内尚无人问津的领域，因此属于在中国境内无法获取的范畴。

尽管如此，这一事件还是碰触到了国产软件业那根脆弱的神经。软件企业比以往更加关注我国政府的思考与下一步的政策了。

下篇：核心问题分析

在微软公司被列入正版化目录之后不久，人们首先提出的一个问题便是“究竟什么才算是国产软件，究竟该如何界定本国软件”。于是一批专家、学者齐聚一堂，共同商讨有关政府采购的核心问题。在座的有中国工程院院士倪光南先生，中国软件行业协会知识产权保护分会秘书长邹卞先生，北京市政府专家顾问团顾问殷志鹤先生，信息产业部信息社会与经济研究所所长姜奇平先生，中科院法学研究所研究员、教授、所长助理刘俊海先生，原微软中国副总裁原中科红旗总裁刘博先生，信产部信息社会与经济研究所副所长杨冰之先生等。另外现场还电话连线了最近刚刚获得科技部863项目评测第一名的永中科技总经理曹参先生以及金山公司副总裁葛柯先生，听取了国内厂商的意见。本刊记者有幸参加了本次研讨会，将其中谈及的有关政府采购的要点及个人观点列举如下：

一、本国软件的界定与“信息强国”

倪光南： 应该说，目前我国软件业的发展形势严峻，因为按照政策规划，到2005年国产软件在国内市场的占有率要达到60%。但目前基本上没有变化，只有30%左右。假如我们明年达到2500亿，甚至超过，但是我们本国的软件比例没上去，假如发生这种情况，那就意味着中国的软件产业不管有多大，也只不过是卖人家的软件和服务而已。是没有核心技术的，是没有自主知识产权的，也就没有发展能力！所以问题很严重。

政府的支持是中国软件业崛起的最大机会之一。当然我们并不是说外国软件不可以用，在本国软件暂时还不能满足的情况下，有一些例外情况是可以采购外国的一些货物，这是可以的。但如果在满足用户需求的情况下，这个没有怀疑，法律要求我们采购本国的软件。所以我觉得，中国的软件政策对于本国软件产业的发展有重大的意义，很多人认为，如果政府按照这个法律去贯彻，中国软件产业将会有很大的发展。我们中国现在有巨大的内需市场，现在我们的GDP发展很快，我们快速发展的信息化同时带动工业化发展，所以中国软件市场的需求每年发展非常快，这是一个巨大的动力，但是如果我们没有采购法作为保证，外国产业也享受同等待遇，那么我们本国软件的比例不可能提高。

姜奇平： 信息产业发展的初衷之一是强调从低端向高端发展，还有，要由软件产业迈向服务业。我们过去把硬件和软件都统称为IT制造业，现在国际潮流发展的趋势正向着服务业发展，所以现在不是一个软件平台的问题，涉及到未来能不能在3个产业里边，通过软件产业迈上服务业。我们以前就是抓应用软件，忽视了基础软件。将来服务会是一个高度的增长点，但基础还是建立在基础软件的控制之上，所以我认为如果没有强大的基础软件的实力，那么在制造业这轮竞争中也会失败，服务方面也是同样。所以不管叫什么软件，都不能掩盖这个问题的实质。

> **永中Office中标名录**
>
> 1.江苏省无锡市政府采购中标（套数不详）
> 2.湖南中小学远程教育采购中标（5671套）
> 3.“国家高技术研究发展计划（863计划）”、“缩小数字鸿沟西部行动”——“基于国产Linux系统的综合资源应用系统关键技术与应用研究”项目（简称“新疆平台项目”）采购中标（300套）
> 4.新疆兵团农村中小学远程教育采购中标（291套）
> 5.新疆农村中小学现代远程教育采购中标（949套）

邹卞： 界定清楚本国软件，一定会对民族软件业的发展有重要的影响。而我国政府一直都十分重视民族软件产业的发展，不论从政策上还是从其他方面，都可见政府的重视程度之高。我国一直在强调“信息强国”，这是我们做任何事、在任何时候都应该坚持的原则，而民族软件产业能够强大，直接影响着信息强国战略的实现。

曹参： 作为民族软件厂商的代表，永中科技从建立之初就树立了民族软件自强自立的创新之路，并制订了国际化战略，一直到今天还在坚定不移地走着。我国民族软件产业本来就滞后于国际总体发展，别说走向国外市场，就

是在国内市场的发展也面临着跨国巨头的垄断和盗版等因素的阻碍，如果再没有政府的支持，将更加“雪上加霜”，很难有大的跨越，自然对这个产业发展不利。

方兴东：为什么政府采购重要？第一，是政府启动政策才可激活竞争。在符合WTO的规则之下，目前是我们能够看到的唯一的、合理、合法的反垄断措施，所以政府应该充分利用这个法律，只有在反垄断之下才有可能去发展这个产业。政府能够把这个垄断先打破，我觉得这个产业才能良性、健康的发展。而且《政府采购法》是目前能看得到的一个最后的机会。第二，国外的垄断巨头在中国的政府公关已经进入了精确指导的阶段。这种活动已经开始影响我国的内部决策，所以前段时间的报道基本上认为，中国的软件政策已经可能被国外的公司成功公关了。可以说中国的软件产业已经到了一个危难时期。中国软件产业经过了这么多年，失去了很多机会，好不容易看到一个机会，却马上又要失去了。包括政府的采购法，这种国家法律到底能不能有效地执行，我觉得应该有一个明确和坚定的结论。

二、如何界定本国软件

倪光南：我曾经提出过两个界定标准，一是注册地是在本国的中国籍企业法人。二是我们可以学习发达国家的经验。以美国为例，美国国会曾通过一个《购买美国产品法》，要求联邦政府在采购中要购买本国产品，即在美国生产的、增值达到50%以上的产品，进口件组装的不算本国产品。如果按照这种“增值”准则加以考察，像Windows和Office这样的软件是在美国开发的，它们的零售价约为1000元和3000元，在中国仅仅是完成刻录光盘、包装等工序，则其在中国的增值约为10元，只占产品价值的1%和0.3%。另外，微软的财务报表也很说明问题：微软公司在2003年总共交了46.69亿美元的税，在美国本土交了38.61亿美元，占82.7%，在世界各国交了8.08亿美元，占17.3%，其中在中国交的税估计只占总数的千分之几而已。这表明，微软公司主要产品的增值是在美国实现的，所以说，微软的Windows和Office软件应该是美国的“本国软件”，在中国销售的微软Windows和Office软件应该是美国在中国的“出口软件”。

刘俊海：财政部将在9月初有一个专家论证会，我想可以从两个标准上去界定本国的软件或其他服务，一个因素就是供应商的国籍，一定要是在中华人民共和国境内，依照中国的法律、依法注册成立的企业法人。不管是中外合资、中外合作、外商独资也好，中国的企业法人这个没有争论，他可以确定一个纳税的义务，可以向我们中国纳税。第二个因素，在中国注册的公司里头，他创造的附加值究竟是多大比例，我想最保守的数也得50%以上。我想有了这两个标准，会明确一些。

邹卞：国家财政支出进行政府采购，政府部门也是用户。所以还是要从用户的使用上考虑，满足实际使用需求，提供给他们最好的产品和服务，而且付出合理的比较低的成本。要讲专利的话就要是国产的，永中的也好，金山的也好，著作权的归属都是中国的。按照我们原来软件征集管理办法里规定的，国产软件的定义就是在中华人民共和国行政管辖境内所开发的，这个确实不能纯粹就是中国人开发的。对于倪老师认为的增值部分是50%，我要问该如何界定增值部分？有的按照开发的成本，有的按照占总成本的多少，有的是其他增加的部分，可是服务算不算增值？因为按照本国软件的规定，不光是产品，还有服务。

曹参：我国的民族软件业发展还处于比较弱的阶段，这个阶段政府应该保护本国软件，本国软件也同样需要政府的大力支持，我国的民族软件目前还处于“自然灾害时期”，如果“温饱”问题都无法解决，怎可能提到振兴和崛起呢，更别提要走向国际市场了。因此，在本国软件面临垄断、用户使用习惯以及盗版压力的艰难阶段，一定要有政府采购和政策上的扶持，才可有展望未来的信心和实力。

三、政策执行必须深入

殷志鹤：政策制订是个问题，执行也是一个重要问题。政府18号文件出台以后，虽然支持力度很大，但并未达到开始的目标。我们过去有一个说法，制订法律是一个问题，法律执行难是另一个问题，政策也是这样，好的政策出来，如何真正发挥作用，如何对全行业的发展发挥作用，也是一个值得注意的问题。

刘博：最终的目标是为了壮大我们的软件产业，我们为国家省钱，为国家安全，为产业发展。我是软件企业出身，政府采购对于软件企业最大的帮助，就是有钱进来。理论上来说一个软件企业，支撑它的有市场、资本、人才、技术、管理等几个方面。另外一个角度，中国的软件企业上市困难。即便有18号文件中的政策支持，其实并没有落到实处。投资商的目的是赚钱，你不能为我赚钱，我投资你干什么，反过来再说，咱们的软件产业还很弱，太弱了。我们要做大，做强，需要各方面的支持。现在的实际情况很不规范，譬如18号文件中有一条讲得很清楚，中国的软件企业在股市上市有优先权，但实际上企业并未享受到这一权利。

倪光南：中国信息化市场需求强大，我们在努力将整个中国软件产业市场总量增大的同时，更该考虑如何使我们本国软件所占比例也得到迅速提高。这需要国家不仅制订出支持的政策，更要将这些有利于产业发展的好政策坚定不移地执行下去。

刘俊海：本国软件厂商如何提高中标率，如何占据政府采购市场的份额，我想一要提高我们广大供应商的维权意识，特别是知情权的意识；第二要切实加强细节管理；第三就是依法应用事后补救的途径，包括诉权等多种途径维护自己的权益。

曹参：无论是否有政府的保护和扶持，本国软件厂商都要努力做好自身产品，不断加强产品创新性，提升企业及产品的竞争实力，才能参与到国际竞争中去，这是解决所有问题的根本。关于本国软件界定问题，我个人认为有两方面：第一，同意倪老师提到50%以上在中国开发的增值标准。第二，要拥有核心技术的自主知识产权才可算是本国软件。

TO BE CONTINUED……

对于以上的观点，笔者求同存异。

首先是对于增值的问题。以操作系统为例，目前国内所谓的国产操作系统软件几乎都基于Linux平台。而大家都知道Linux的核心研发并不是在国内完成，只不过它是开放源代码的，又是免费的。国内厂商只是把在国外创作出的免费的东西拿来改动并优化。而微软的Windows事实上也在国内有汉化和其他部分的研发。微软中国的研发中心和中国的Linux企业所做的研发工作都是一些产品本地化的工作，只是产品不同而已，因此两者在研发的投入上很难作出比较。而我们也不能因为Linux的核心是免费的就忽略了它原有的价值，换言之把一个免费的东西拿到国内刻录，包装消耗成本50元，就说它增值了50%，而把另一个拿到中国做了同样的事，而仅因为它在国外有价格就说它没有增值，这明显是不合理的。价格不等于价值，因此价格也不能作为增值的衡量标准。

另一个问题是，如果按照增值的比例来确定保护的对象，可能在未来不久政府会更难以保护国内的企业。因为，目前国内的贴牌现象非常严重，如果国外的企业在国内扶植一个公司，签署保密协议，把自己的产品稍作改动就让该企业贴牌销售，提供给国内其他企业，并对外界宣称是自主研发的，我们该如何应对？那样的话，他们不但可以堂而皇之地参与政府采购，同时还可以享受更多中国政府提供给本国企业的优惠政策。因此，我个人认为“一刀切”的做法就好像是以色列的隔离墙，墙那边的人总有办法绕过壁垒。而更有弹性的管理才有可能真正保护国内的企业以及整个行业的健康发展。

最后一个问题是纵观微软的产品线，高、中、低都具有极强的实力，而国内软件企业的产品多集中在面向用户的终端。此外，微软各产品之间充满联系，特别是在Office 2003发布后，我们更能明显感受到这一点。它紧跟网络的发展，正在努力改变未来人类办公的方式。如果，在后台产品我们除了微软无从选择，那么前台也势必被其掌握。而在这样的基础上，今天的探讨将变得毫无意义，因为政府对于技术的空缺也无能为力。

罗马不是一天建成的，软件帝国同样不是。因此，中国的企业应该更多地考虑如何突破创新。我在观察中国软件业的同时常常会想起另一家国外的企业，常常希望中国也能有这样的企业出现。那是Micromedia，我目睹它是如何从Flash开始，用创新，用网络契机打造自己，又看着它在Flash的成功之后，如何推出Dreamweaver击败了微软的Frontpage，还有该公司的Fireworks，谁能想到它竟然能从Adobe手中抢得一片自己的天空。

由此可见，政府的扶持并不是中国软件业发展的唯一途径。紧跟时代，革命性的创新为什么就不能生长于我们脚下的土地呢？至此，我必须提醒那些正在高举民族的大旗炒作自己的企业：品牌不能依此而立，这样的事最终只能是哪吒闹海，将自己与整个中国软件产业都推向更为危险的境地。

PC MAGAZINE

2004年9月22日

在一片争议中，参议员Orrin Hatch和Patrick Leahy抛出了一张表单。这张表单名为"2004年知识产权侵权行为的诱因"。如果仅仅是谈原因，也就不会有那么多人为了这张纸打嘴仗。但两位参议员提交这张表单的目的，是针对互联网上由来已久的P2P文件共享行为以及涉及到的使用者。以"劝诱、唆使、帮助实行知识产权侵权行为并可能从中获利"的罪名，禁止这项技术在互联网上的使用。分析家认为，两位参议员为P2P扣上的这顶帽子，可以扩展到数字音乐、传统音像复制等众多领域。"几乎任何有关的产品和技术都可以被列入这个名单中而成为非法用品，诸如PDA、双卡录音机、VHS录像机……"Jason Schultz，电子前线基金的经理人如此评论。
尽管目前这项议案还等待表决，但是如果它真的通过了，不知道会造成怎样混乱的局面。

CNET.com

2004年9月21日

以色列的科技公司Netline Communications Technologies刚刚发明了一种电话干扰装置，帮助那些不自觉的人让他们的手机安静下来。由于电话干扰技术在各地都是受到严格管制的行为，所以这种装置的生产和使用都是因为特别的要求才得以通过的。目前它已经在它的订货人——墨西哥某家教堂中发挥作用，帮助那些在与上帝交流时还要被凡尘琐事打扰的人摆脱出来。本周四（9月16日），教堂的神父向外界宣布了这一消息。Monterrey地区的4个教堂将首批使用这种装置，如果外界反应良好，还将有更多的教堂使用此设备。由于此地区距离美国德克萨斯州仅有2个小时的车程，此装置会不会影响美国地区的通讯，或者未来会不会应用于美国地区的教堂，都是外界关心的问题。对此神父说："出于对上帝的尊敬，我们才得以使用这种技术，因此我们会把它严格限制在上帝的领域之内。至于美国那里会不会像我们一样表达对上帝的尊敬，我想那可能需要美国的法律来决定。"
上帝关爱世人，不过他可不关爱诸位的移动电话。

tom's hardware guide

2004年9月21日

AMD在其低功耗移动版Athlon 64系列中增添了代号为"Oakville"的处理器，扩展了其移动产品线。移动版Athlon 64 3000+在2700+和2800+的基础上提高了性能，而降低了功耗。作为其产品家族的进化，3000+芯片与其姐妹版传递相同的TDP数据，但性能上有一定幅度的提升。该芯片是从前代号为"Oakville"处理器的第一款90纳米工艺产品。这款新处理器是在大约一个月前发布的，这标志着移动版Athlon 64的制造工艺开始从0.13微米向90纳米过渡。90纳米的台式机版Athlon 64将在本季度晚些时候开始供货，而90纳米的Opteron处理器则将在今年年底开始供货。新款移动版Athlon 64 3000+将内建"增强型防病毒"功能，并得到微软Windows XP SP2的支持。AMD表示，这款处理器已经开始供货，每千颗单颗定价为241美元。Acer在10月份发布的法拉利3400笔记本电脑是第一批使用这款芯片的产品。"标准"的移动版Athlon 64产品线目前包括3400+、3200+、3000+和2800+。作为台式电脑的替代品，AMD还推出了笔记本电脑专用的Athlon 64 3700+。

ZDNet

2004年9月22日

IDC目前的一项重点研究项目是苹果电脑公司的iPod播放器所面临的越来越激烈的市场竞争。IDC表示，许多厂商都开始主推采用1英寸或更小硬盘的播放器产品以挑战iPod。IDC报告预测，MP3播放器市场增长的最大原因来自便携式闪存型播放器的增长。与2003年的1250万台相比，到2008年，闪存型播放器的市场占有量将跃升至5000万台。其他类型产品数量也将逐渐增加。另一方面，受到闪存型播放器与硬盘型播放器降价的影响，便携式和家用型MP3 CD播放器与MD播放器市场可能逐渐萎缩。IDC表示，除了价格的下降，越来越容易获得的网上音乐也促进了MP3播放器的市场需求量。IDC分析家Susan Kevorkian认为，MP3播放器市场的扩大给芯片制造商、播放器厂商和收费音乐提供商提供了更多的"新机会"。

外来和尚好念经

Windows系统工具替代软件大全

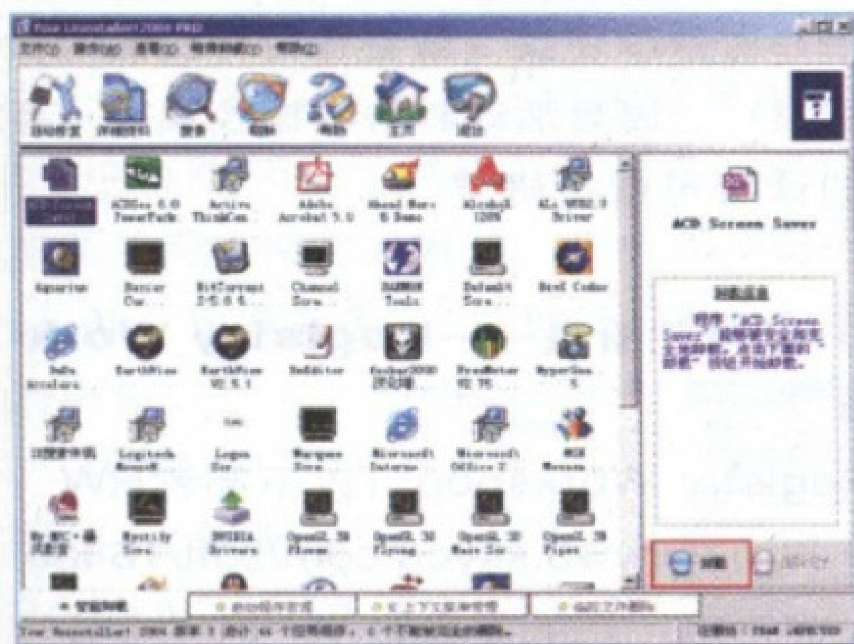
■甘肃 李卓

为了方便用户，Windows系统中集成了许多工具。但它们不是功能单一，就是使用烦琐，如同“鸡肋”。精通计算机的高手自然可以使用其他专业软件来替代，作为普通用户的我们该怎么办呢？也许下面要介绍的小软件就能解决问题。

一、系统管理工具

1.Your Uninstall！——系统清道夫

在日常应用中，总是免不了主动或被动地安装许多软件，其中有一些比较“霸道”的，来的时候不打招呼，想让它离开时才发现“请神容易送神难”，“添加/删除程序”根本无法卸载。遇到这种“无赖”程序时，笔者推荐大家使用Your Uninstall！（以下简称YU，下载：http://www3.skycn.com/soft/10223.html）。YU可卸载各类安装在系统中的软件，甚至包括系统自带的屏幕保护程序，还拥有启动项目管理、IE上下文菜单管理和清除系统中的临时文件功能，是不折不扣的系统清道夫。


图1

YU的主界面非常直观，列出了系统中安装的所有软件的信息（图1）。选择任意一个程序的图标，在右边的窗格中都会出现对应的卸载信息，点击卸载信息下面的“卸载”按钮，就可以启动软件卸载程序。YU在卸载软件时，会尝试先调用软件自身的反安装程序卸载，运行结束后，点击“操作提示”窗口中的确定按钮（图2），可以启动YU的SmartUninstall功能，自动清除反安装之后剩余的软件信息。遇到正常卸载方式无法卸载的软件，YU还提供了“强制卸载”功能，在软件图标上点击右键，选择菜单中的“强制卸载”项（图3），YU会扫描系统中所有该软件的安装信息，然后给出一个列表，由用户来决定是否要全部清除（图4），这样可避免在卸载软件时误删系统文件。遇到个别特别顽固的软件，在系统重新启动后又再次出现时，YU会以红色显示其图标。对于那些依附在浏览器上的工具条，只要选择“特殊卸载”菜单中的“卸载Hot Bar”功能就可以清除了。

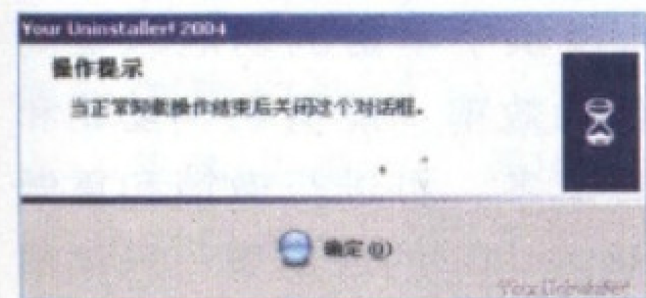


图2


图3

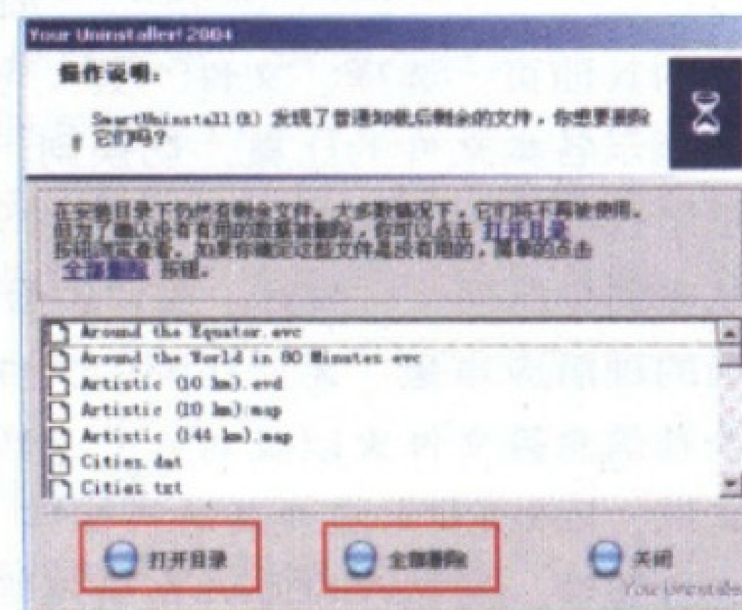
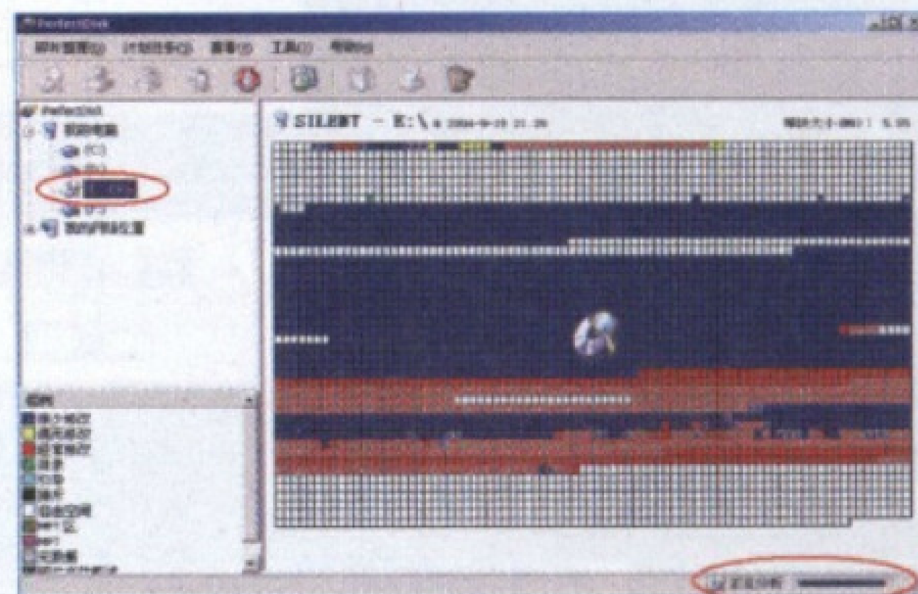


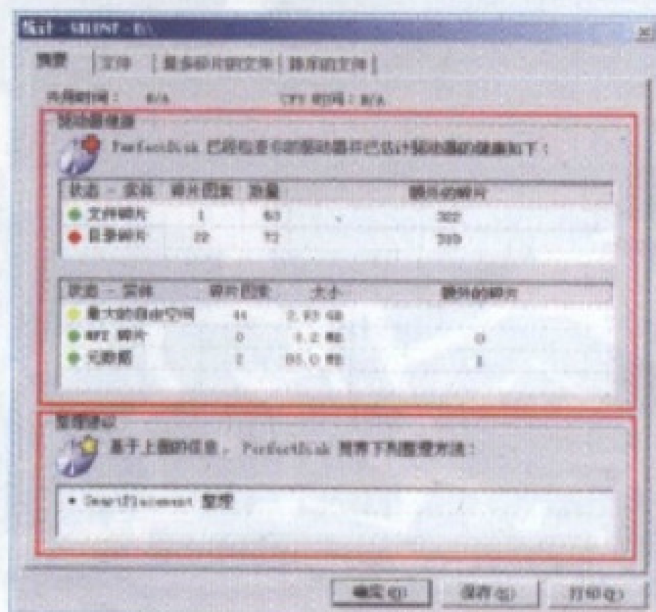
图4

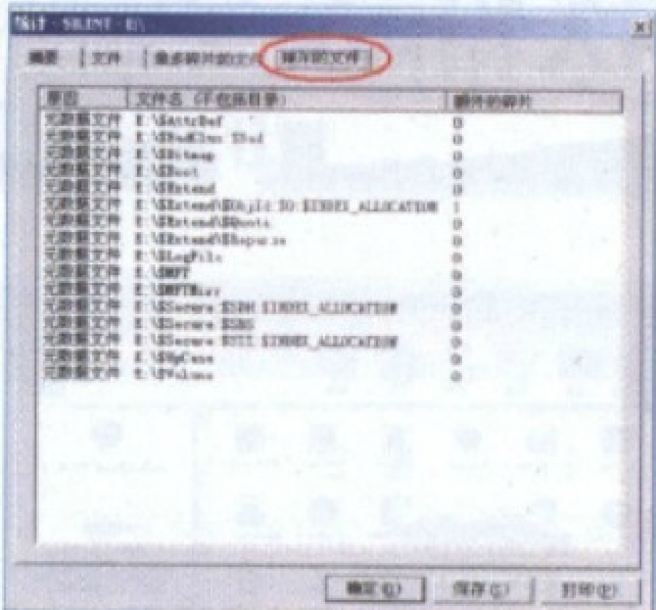
利用YU的启动程序管理功能，可以管理所有启动时加载的程序，IE菜单管理器可以管理IE右键菜单中的项目，再加上临时文件清除功能，YU可以还我们一个干净的系统。

2.给硬盘来一场“完美革命”——PerfectDisk和磁盘碎片整理程序


图5

常见的大部分磁盘整理软件是通过将文件在磁盘上的存储位置进行调整，使每个文件的全部内容存储在连续的空间中，以此消除碎片和提升磁盘性能。相对这种“传统”的方式，PerfectDisk（下文简称PD，下载 http://www3.skycn.com/soft/4404.html）采取了更为“智能”的SmartPlacement技术，即在整理前，首先分析磁盘上文


图6


图7

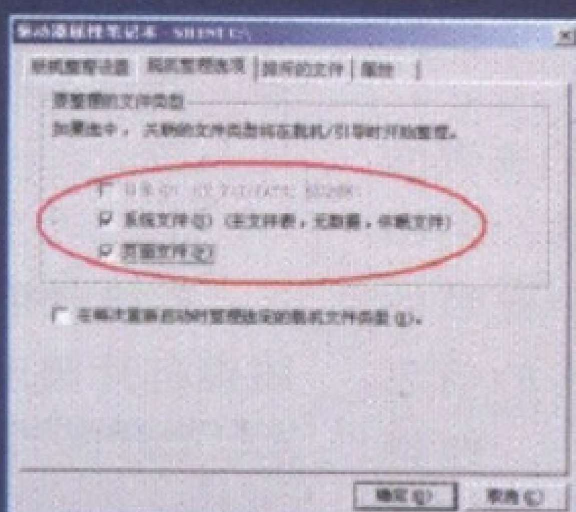
件的访问频率，然后依据访问的频繁程度将文件分类。之后把访问频率相近的文件存储在连续的空间中，从而达到优化磁盘效率的目的。由于SmartPlacement的整理速度较慢，因此PD还保留了传统的磁盘整理方式供用户选择。

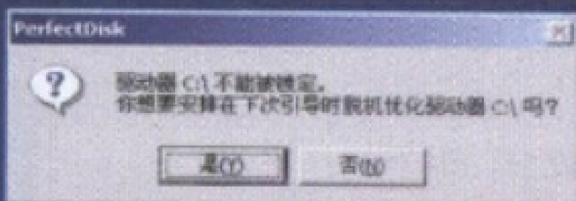
首先在主界面右边的窗格中选择需要分析的磁盘分区，然后单击分析图标，PD就开始对目标分区进行扫描（图5）。在分区盘符的后面会以百分比显示当前的分析进度。分析结束后，弹出一个“统计”窗口（图6），上半部分简要地显示了分区状况、碎片数目、类型以及最大可用空间容量等数据。下半部分则是PD根据分析结果推荐的整理方案，通常为“SmartPlacement 整理”或“无”（即不需要整理）。如果需要更加详细的分析结果，可查看“统计”窗口的其他页。选择“文件”页，可看到更加详细的数据，并且以一个饼图显示各类文件的比重。切换到“碎片最多的文件”页，这里详细地列出了这些文件的名称、完整路径以及碎片数量，并且默认按照碎片数量从多到少排列。“统计”窗口中最后一个“排斥的文件”页（图7），正确的理解应当是“无法访问的文件”，这里所列出的通常是引导区或系统卷信息等文件夹以及对应的元数据信息。由于这些都是受系统保护的文件，因此PD无法对其进行操作。因此建议读者仅使用PD对扩展分区进行整理。虽然Windows系统自带的磁盘整理程序速度较慢，但是具有最高的稳定性和可靠性，整理系统分区和敏感数据的重任还是交给它比较放心。

PD的碎片整理有两种模式：

联机整理模式

点击“碎片整理”图标，弹出“整理策略选择”窗口，共有两种策略：“SmartPlacement”和“仅整理碎片”。第一项不用多说，就是PD引以为豪的“智能”整理，第二项则是“传统”的整理方式。单击“确定”，就开始整理碎片了。和磁盘分析时一样，可通过盘符后面的百分数以及主界面右下角的进度条来了解整理进度。整理过程中可通过“停止”图标来中止。整理完毕后会再次弹出“统计”窗口，其中“共用时间”为整理目标分区所花去的时间。


图8


图9

脱机整理模式

点击“进行脱机整理”图标，弹出“驱动器属性”窗口（图8）。这里可选择在系统引导时对“系统文件”进行整理。如果是FAT32分区，可对“目录”进行整理。这里还可以选择整理“页面文件”。确定后会弹出一个对话框（图9），要求确认是否在下次重新启动时进行脱机整理，单击“是”即可。这样当下次重新启动，就会进入系统前启动PD进行整理。

图10

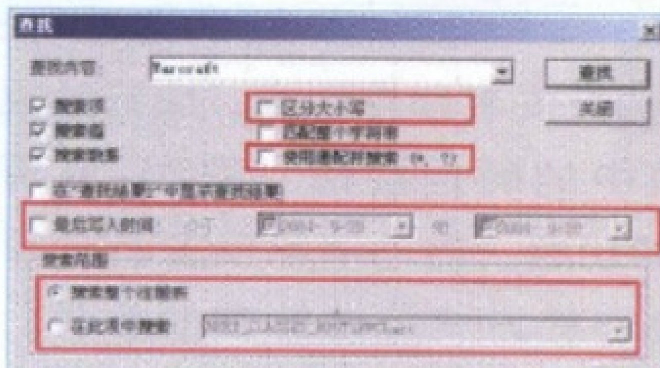
图11

PD还支持创建计划任务，在系统空闲时自动整理。点击图标后将弹出“计划任务向导”窗口，单击“下一步”，给这个任务起个名字（图10），以便日后管理。再“下一步”就可以选择任务目标了（图11），可选择“全部驱动器”将目标定为所有的分区，也可以选择“选择你想要在这个计划任务中整理的驱动器”，然后指定需要整理的分区。如果你要整理的分区全部在同一块硬盘上，可选择“连续整理驱动器”。如果有两块硬盘，并且要整理的分区分布在这两块硬盘上，还可选择“同时整理驱动器”来提高效率。选定整理方案后，要确定任务运行的周期，这里有只运行一次、每日运行和每周运行3个选择。根据运行周期的不同，其后的任务具体开始时间设置也有一点小小的区别。

其实PD还有很多强大的功能，比如替网络邻居整理硬盘（需要有目标机器的管理员权限）、磁盘活动趋势数据收集等。有兴趣的读者可自行研究。

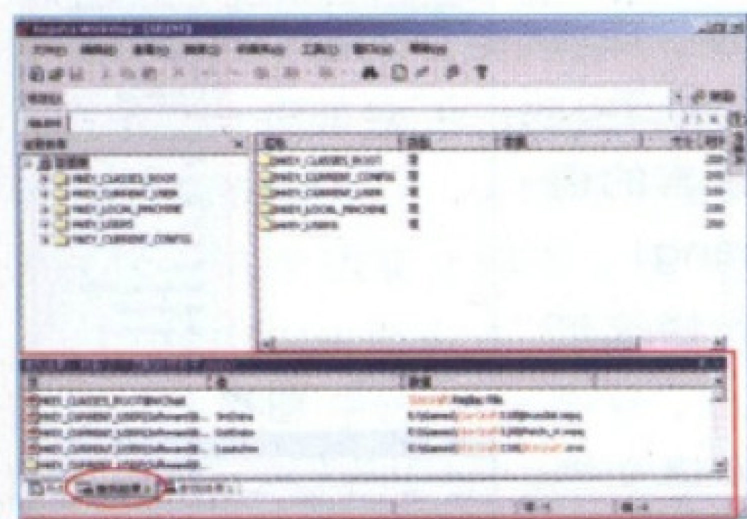
3.管理注册表——Registry Workshop

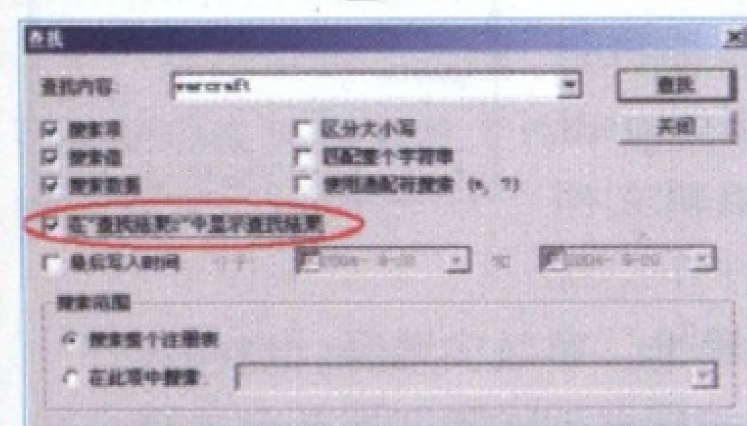
Registry Workshop（以下简称RW，下载：http://www3.skycn.com/soft/16438.html）是一款小巧的共享软件，能完全替代Windows系统的Regedit和Regedt32注册表编辑器。RW提供了丰富的功能来提高注册表编辑操作的效率：能剪切、复制和粘贴注册项和键值名；可进行撤销和重做操作；整合了Regedt32的注册表“只读模式”和权限设置；新增了注册表整理功能等。

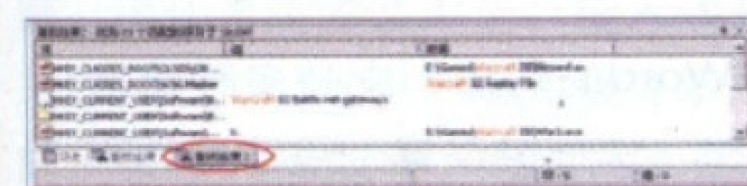

图12

RW中的“查找”

功能得到极大的强化（图12）。基本的搜索设置项目从原来的4个增加到6个，新增的两个是“区分大小写”和“使用通配符搜索”。通过这两个新选项，可更简便地找到注册表链接和键值。“最后写入时间”的引入，更是方便我们查询特定时间段内注册表的变化。最后加上直观的“搜索范围”设置，用户再也不用对着庞杂的注册表挠头了。

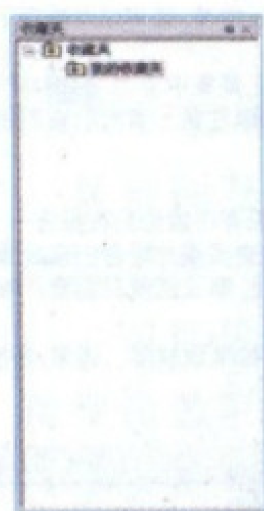

图13

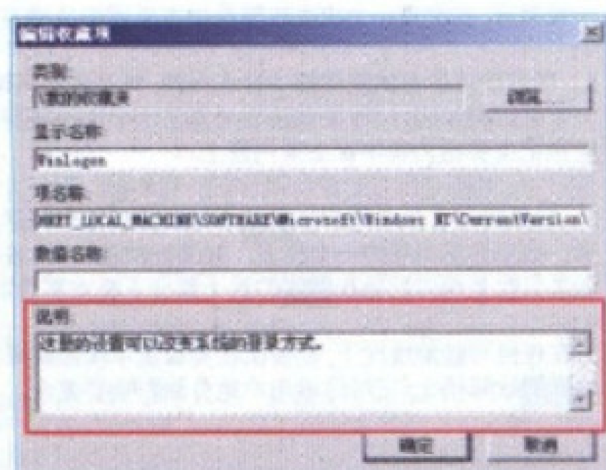

图14

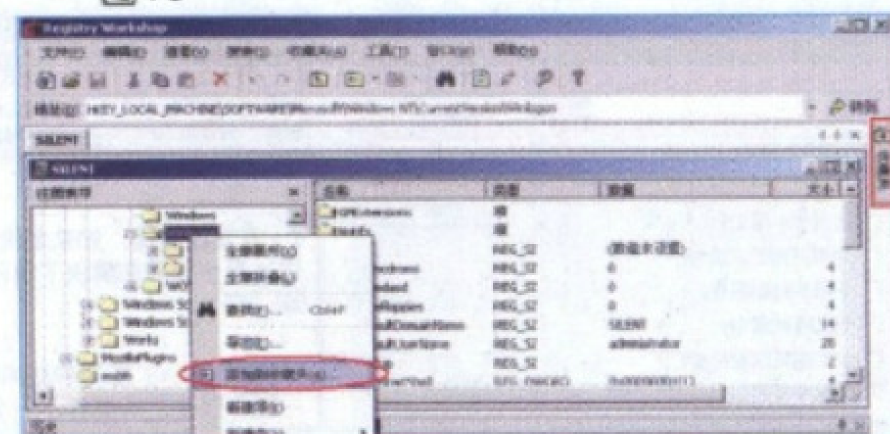

图15

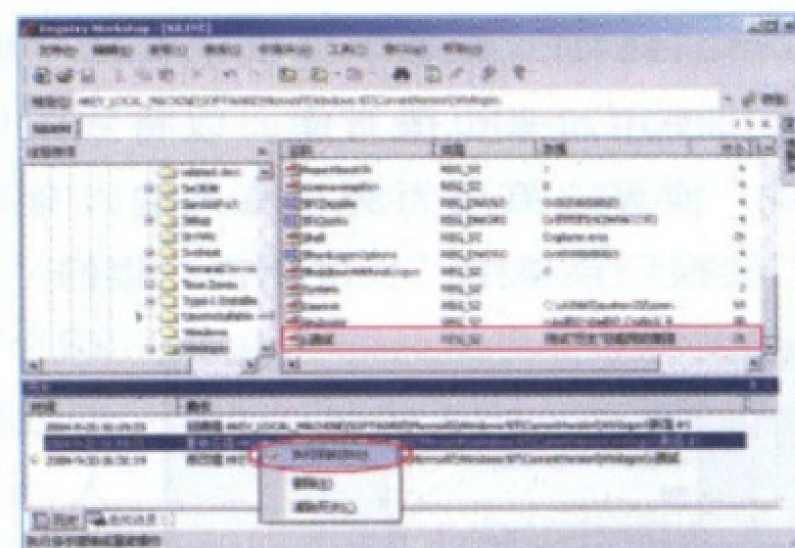
不止于此，新增的“在查找结果2中显示查找结果”，选中后本次的查找结果会在一个叫“查找结果2”的窗口内显示，不会覆盖之前的查找结果，为注册表结构的对比提供了更直观和便捷的方法。如要对比暴雪公司的新旧两款经典游戏：《星际争霸》和《魔兽争霸III》在注册表中相关键值的差异，利用这个选项就可以轻松实现。首先搜索星际争霸在注册表中的所有键值，在“查找内容”中输入游戏的名称“starcraft”，所有的搜索结果全部在窗口中列出，并且以橙色字符显示关键字（图13）。要注意的是，这些内容都被显示在“查找结果1”中。现在我们再搜索魔兽争霸III的信息，打开“查找”窗口，输入游戏名称“warcraft”，然后选择“在查找结果2中显示查找结果”复选框（图14），搜索结果就会出现在“查找结果2”中（图15），这样就可以在结果1和2之间切换对比。如果觉得切换起来麻烦，那么用左键分别双击“搜索结果1”和“搜索结果2”的标签，搜索结果会弹出为两个独立的小窗口。

RW的“收藏夹”舍弃了Regedit中必须通过“收藏夹”菜单来管理和使用的缺点，采取了类似IE浏览器的方案，通过一个窗口来完成（图16）。只要将鼠标移动到主界面右侧的“收藏夹”标签（图17）上，稍微停留一下，收藏夹就会自动弹出。在任意一个需要经常访问的注册表项上调出右键菜单，选择“添加到收藏夹”就可以将其加入收藏夹，而且你完全不必为注册表项目通常都很长，而且非常相似，收藏多了不方便查找而担心，在添加项目到收藏夹时，RW会要求用户“编辑收藏项”（图18），只要为每个项目输入一个好记的名称，再填写相关的说明就可以了。


图16


图18


图17


图19

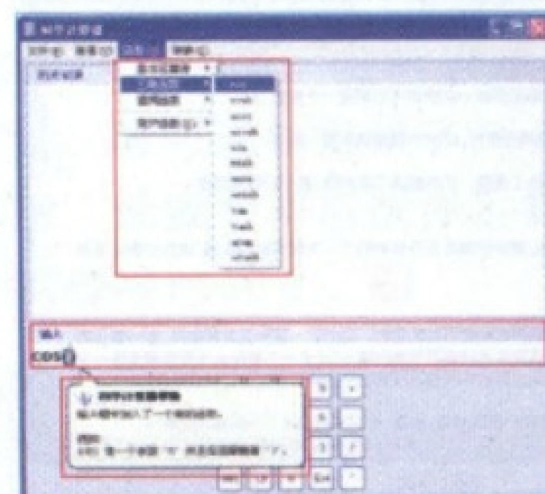
如果说增强的查找功能让RW领先，那么“历史”记录的引入就有些专业的味道了。通常在修改注册表前，总是要不厌其烦地导出/导入，一两个键值的修改还好说，如果要做大手术，可真够头疼的。有RW就不用这么麻烦了，它会忠实地记录每个修改操作（图19），即使重启系统记录也不会消失。如果发生了错误，我们可以在“历史”里选择相应的操作纪录，调出右键菜单，选择“执行到此处”，让注册表恢复到原先的状态。RW不仅支持操作的回溯，还支持“重做”功能。这个功能对那些乐于通过修改注册表数值来提升性能的用户非常体贴，赶快试试吧。

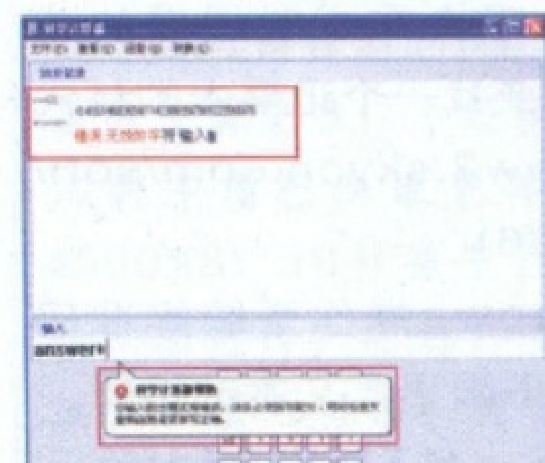
二、小巧工具串串烧

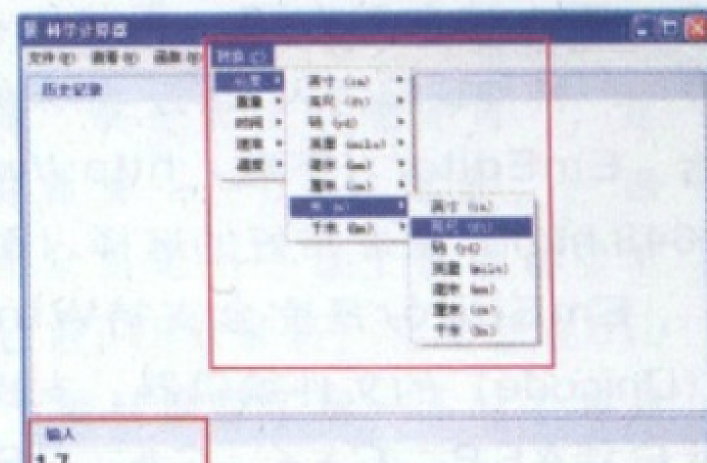
1.系出名门——PowerToy科学计算器

Windows附件中的计算器软件，打从诞生起就成为“使用率最低系统组件”称号的有力争夺者，只能处理一些简单的数学和函数计算，并且精确度有限。为了提供真正实用的功能，微软推出了PowerToy科学计算器，作为“PowerToys for Windows XP”（下载 http://www3.skycn.com/soft/10148.html）的一个组件提供给用户使用。

新的科学计算器在功能上得到了极大的增强，首先支持完整的函数运算功能，用户能以诸如“X=5”这样的方式来定义运算中的变量。通过“函数”菜单，用户不仅可以输入三角函数，还可以使用自定义的“用户函数”（图20）。当


图20


图21


图22

用户通过“函数”菜单选择函数后，会立刻被自动填入“输入”框中，并且出现“科学计算器帮助”提示用户输入的正确格式。如果输入错误的计算内容，也会出现错误提示（图21），并且在上方的“历史纪录”里清楚地记录输入的内容和错误的类型。

“转换”菜单中提供了各种主要度量单位的转换功能，使用起来也很方便。以将我国使用的米为单位的身高，换算成英尺为例，首先输入身高的数值，然后选择“转换”菜单中“长度单位”里的“米”到“英尺”（图22），科学计算器会自动帮我们把单位转换公式填入“输入”框中（图23）。根据这个公式格式，我们可以很容易地得出其他换算公式的格式。最后按回车就可以得到结果。以往因为身高和体重的换算问题，在NBA篮球游戏中不能准确创建以自己为蓝本的球员，现在可以解决了。

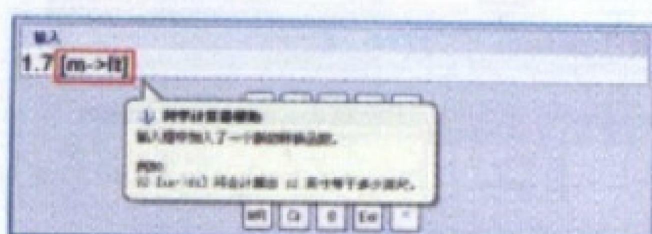


图23

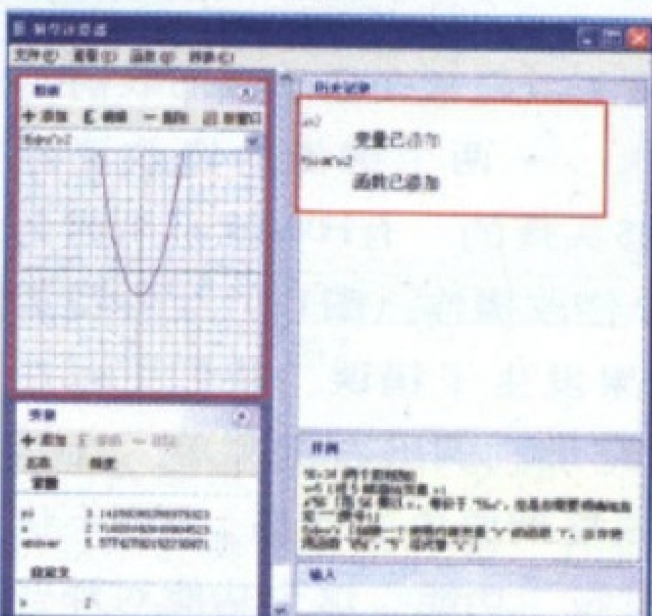


图24

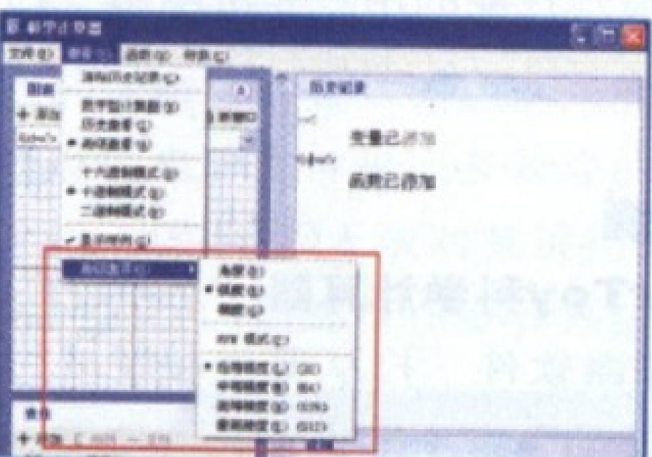


图25

选择“查看”菜单中的“高级查看”，将科学计算器切换至高级模式。高级模式下增加了坐标系窗口，可实时显示输入的函数曲线及常数和变量信息。例如输入$f(x)=x^2-2$，科学计算器会在“图表”窗格中显示相应的曲线图（图24）。配合“高级选项”中的其他设置（图25），一定可以在数学应用中派上大用场。

2.EmEditor——文本编辑“专业户”

对于Windows系统用户而言，记事本是一个典型的“鸡肋”工具，寥寥无几的编辑功能，不支持自动存档，再加上处理大文本时缓慢的速度……种种缺陷为人诟病。如果你要找一个记事本的替代者，EmEditor（下载：http://www3.skycn.com/soft/3643.html）是非常好的选择（图26）。

图26

EmEditor是完全支持Windows操作系统标准码（Unicode）的文件编辑器，支持多国语言文本的编辑，对包括ASP、C++、C#、CSS、HTML、Java、JavaScript、JSP、Pascal（Delphi）、Perl、PHP、Python、Ruby、SQL、Tex（LaTeX）、VBScript及Windows Script等在内的26种文件格式提供了良好的支持（图27），不仅可以用在日常文档的编辑工作，还可以充当开发工作的得力助手。EmEditor支持许多编程语言的语法强化（syntax highlighting），使用EmEditor对程序进行修改是非常惬意的事。

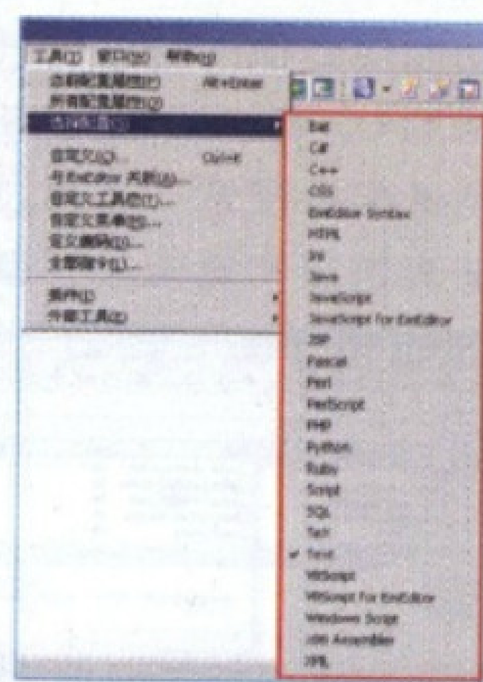


图27

以往在使用记事本编辑文档时，如果记事本程序被意外中止，那么之前所做的工作都将付诸东流。但如果使用EmEditor就不用再担心了，只要在编辑文档前选择“工具”菜单，打开“当前配置属性”，在“Text属性”窗口中选择“自动保存”页（图28），然后设置自动保存的间隔时间和存盘路径就可以了。

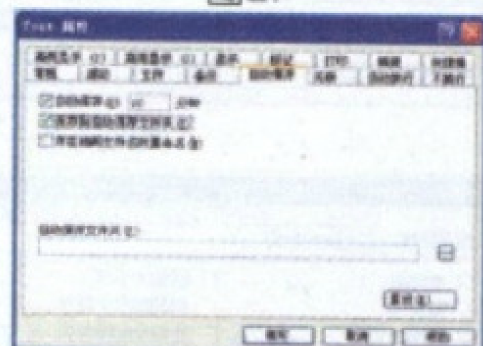


图28

EmEditor拥有近似于Word的功能，支持多种配置，自定义颜色、字体、工具栏、快捷键设置，可调整行距，避免中文排列过于紧密，允许无限次的撤消、重做等。除此以外还有很多独特的功能。点击“文件”菜单，选择“新建”，可直接建立所有EmEditor支持的文件类型。在EmEditor中要调整文档内容的顺序，是非常轻松的事情，按住鼠标左键不放，拖选需要变更位置的内容，然后就可以像在Windows桌面上拖动图标一样，把选定的内容移动到文档中的其他位置。编辑器的搜索功能也得到了增

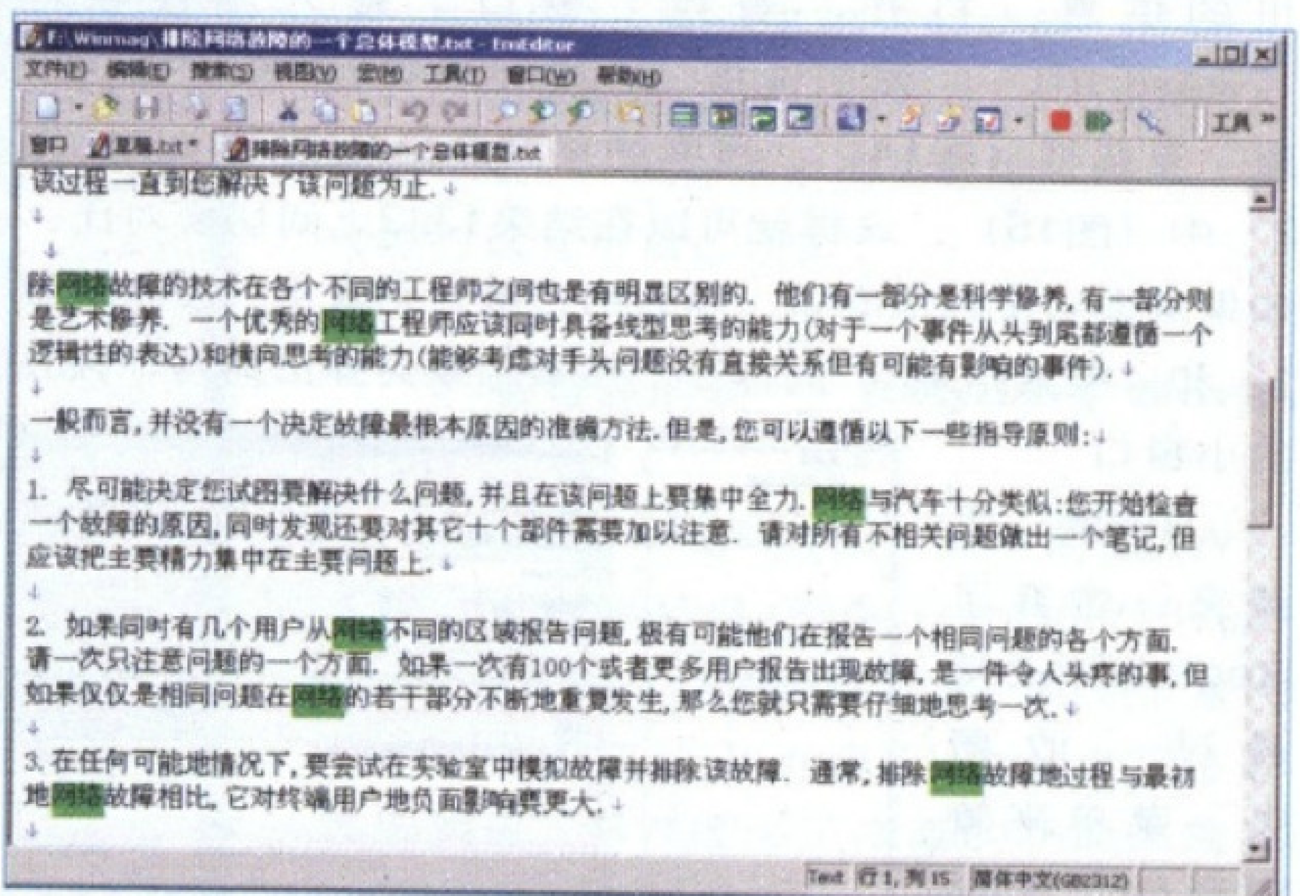


图29

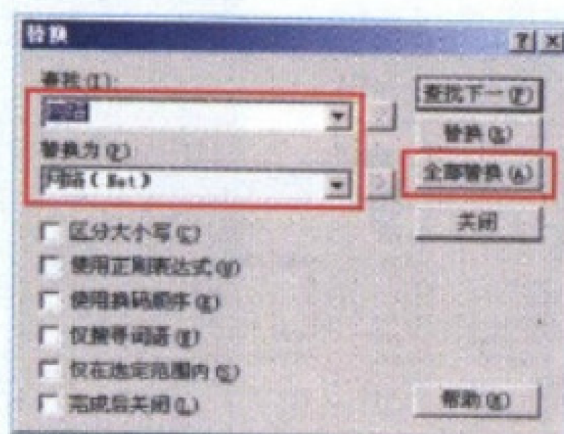


图30

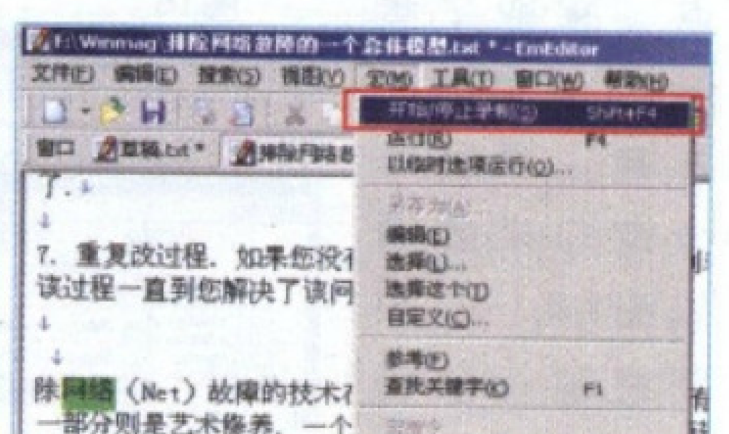


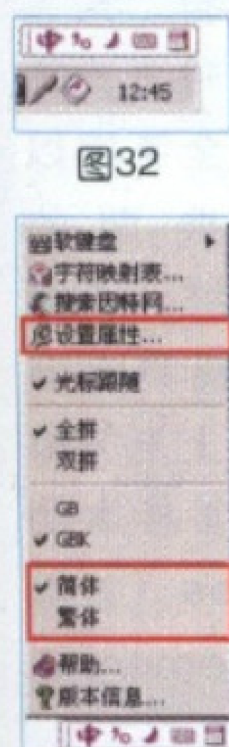
图31

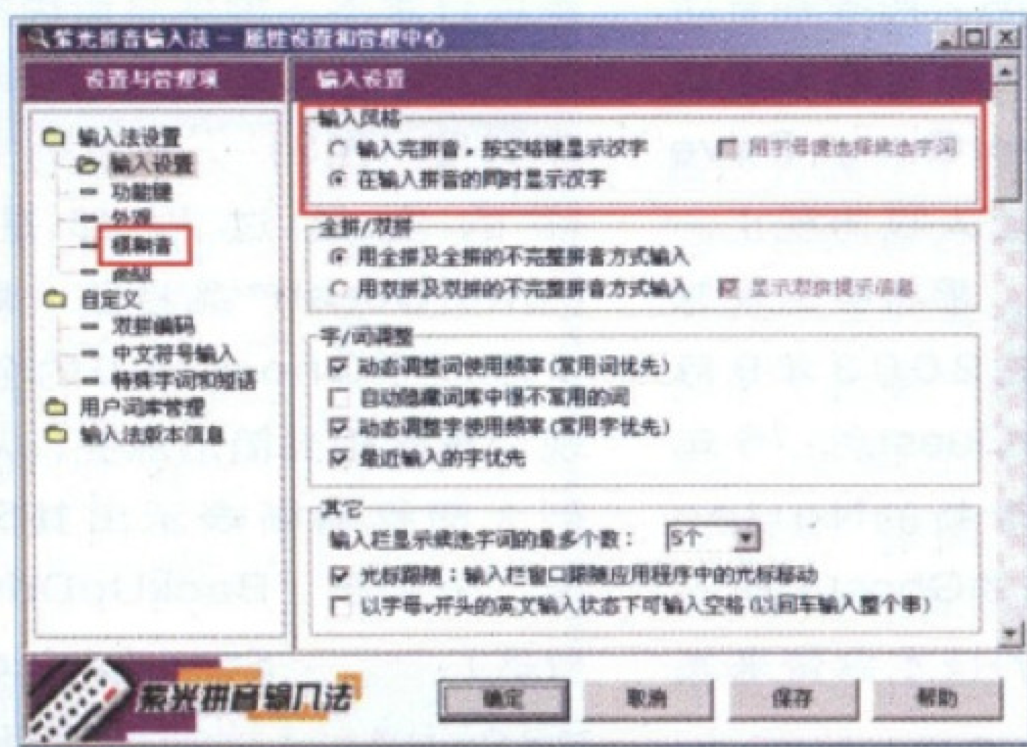
强，除将搜索关键字以醒目的颜色在全文中标示出来外（图29），还具有“搜索并替换”的功能，可将搜索目标自动替换为指定内容。选择“搜索”菜单中的“替换”功能，在“查找”对话框中输入要查找的内容，在“替换为”对话框中输入替换内容——比如将某篇文章中所有的“网络”一词替换为“网络（Net）”（图30）——最后单击“全部替换”，这样等于全文中的网络都被加上了英文注释，这个功能让修改公文之类的工作事半功倍。

EmEditor中还引入了方便实用的宏操作。打开“宏”菜单，选择“开始/停止录制”（图31），就会开始一个宏的录制。现在进行一遍那些经常需要重复的枯燥操作，结束录制时再次选择“开始/停止录制”即可。以后选择“宏”菜单中的“运行”就可以执行了。有了这个功能，可方便地在大量重复工作中通过录制和执行宏进行操作，简化繁复的操作。

3.紫光拼音输入法——拼音输入之王

许多Win2000和WinXP系统用户都在抱怨输入法的问题，操作系统安装好后，输入法却不能正常使用，不是无法记录词汇，就是不能正确显示选字窗口。除非你不想提高拼音输入的效率，也对网友在及时通信软件中使用繁体字型无动于衷，否则你一定不会反对使用紫光拼音输入法。


图32
图33


图34

紫光拼音输入法（下载：http://www3.skycn.com/soft/4163.html）的使用和智能ABC相似，用户在更换输入法后可以快速上手。其界面基本和系统自带的其他输入法差不多（图32），功能却更强大。在输入法界面上单击右键调出菜单（图33），可切换中文简/繁体输入，单击“设置属性”，打开“属性设置和管理中心”（图34）。在这里可以对输入法进行全面配置。如果你曾经是智能ABC的用户，可将“输入风格”切换为“输入完拼音，按空格键显示汉字”，加快你适应新输入法的过程。紫光拼音输入法支持模糊音设置，方便了口音较重的南方用户。

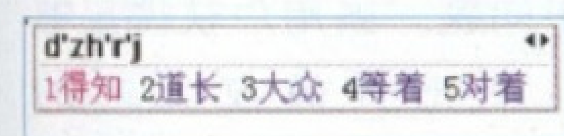


图35

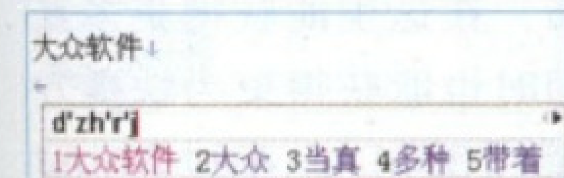


图36

紫光拼音输入法支持不完整拼音输入，比如要输入“大众软件”，可先输入“d'zh'r'j”（图35），输入法会自动提供匹配的词汇供用户选择。结合“智能组词记忆”功能，输入法会自动将用户输入的新词汇添加到用户自定义词库中。以后再输入相同内容时，就会直接给出这个词（图36），提高了输入速度。有时难免因为一时输入错误，而让输入法“记忆”了错误的词汇，这时只要同时按下“Ctrl+Shift”和错误词汇所对应的数字，就可以删除了。而“用户词库管理”提供了全面的词库管理功能，可对用户自定义词库进行备份、导入、合并和修理，使用者可以轻松地将自己定义的词库迁移到其他安装了紫光拼音输入法的电脑中，即使更换了使用的电脑，也不会降低汉字录入的速度。

4.时可通——具有中国特色的时钟

知道今天是农历的哪一天吗？知道今天是什么节气吗？相信不少人都会被这样的问题给问住。看看系统托盘里的“时间/日期”功能，是不是觉得它太简单了呢？这里推荐一款更多功能的软件——“时可通”（下载：http://www3.skycn.com/soft/2320.html）。这是一个小巧的时钟软件，安装之后会增强系统自带的“时间／日期”功能，支持农历日期、生肖、节气信息等（图37）。双击



图37

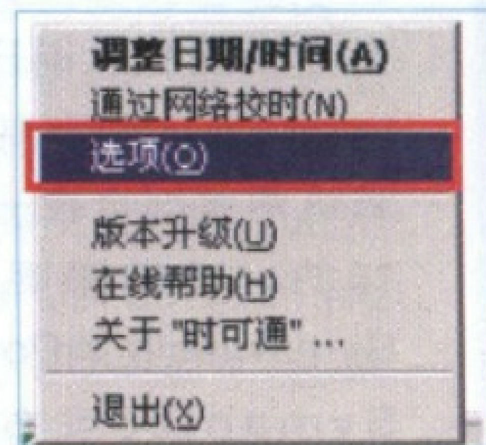
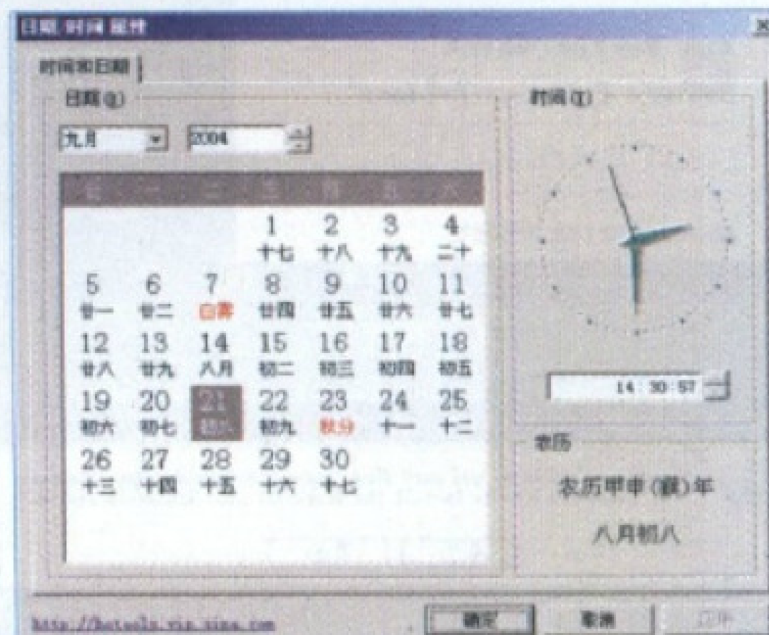


图39


图38

系统托盘的时间，会弹出时可通的界面（图38），可获得更多的信息。作为一款时钟软件，计时的准确性是首要的，时可通支持通过网络上的时间服务器来调整系统时间。在系统托盘中的时间上单击右键，打开“选项”（图39），选择“校时设置”页，然后填入时间服务器的地址。时可通中提供了几个校时服务器地址，但不是全都可用。设置完毕后选择右键菜单中的“通过网络校时”就可以校准时间了。

毁灭还是重生 Symantec Norton Ghost 9.0 试用手记

■广东 GZ

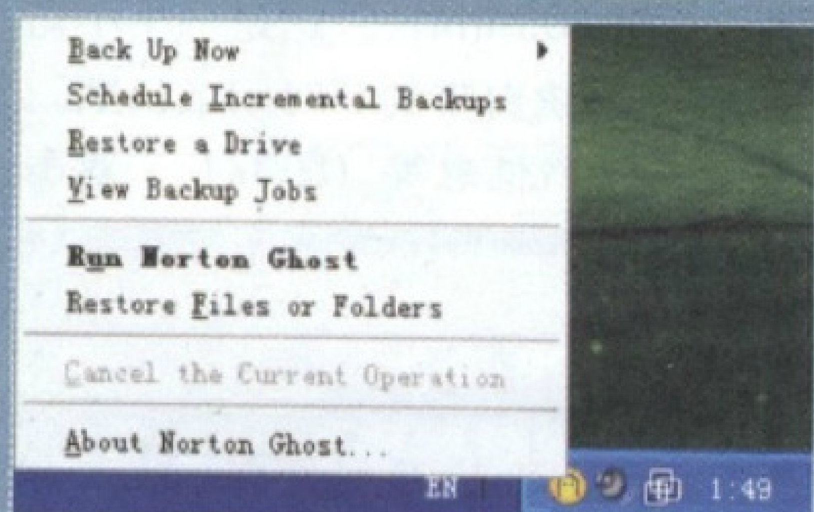


图1

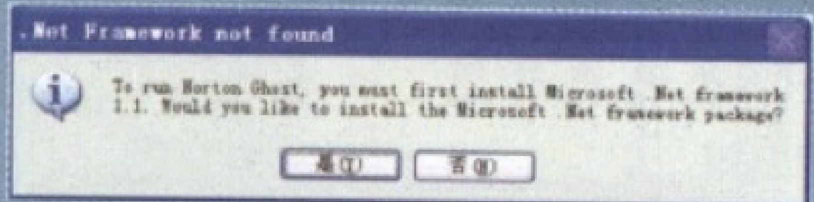


图2

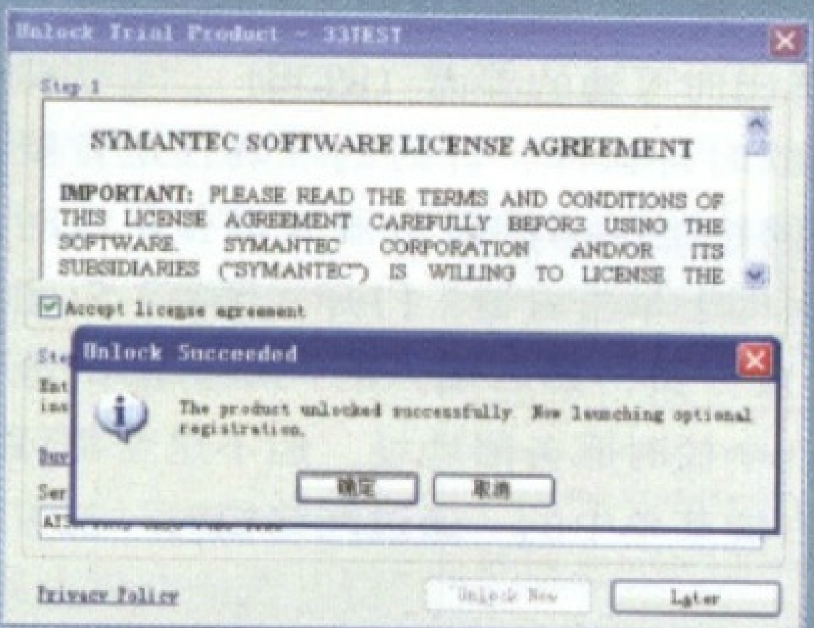


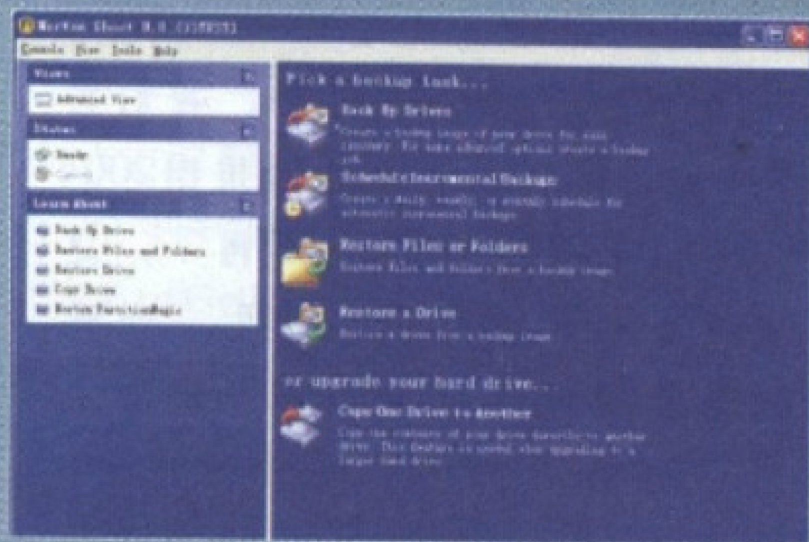
图3

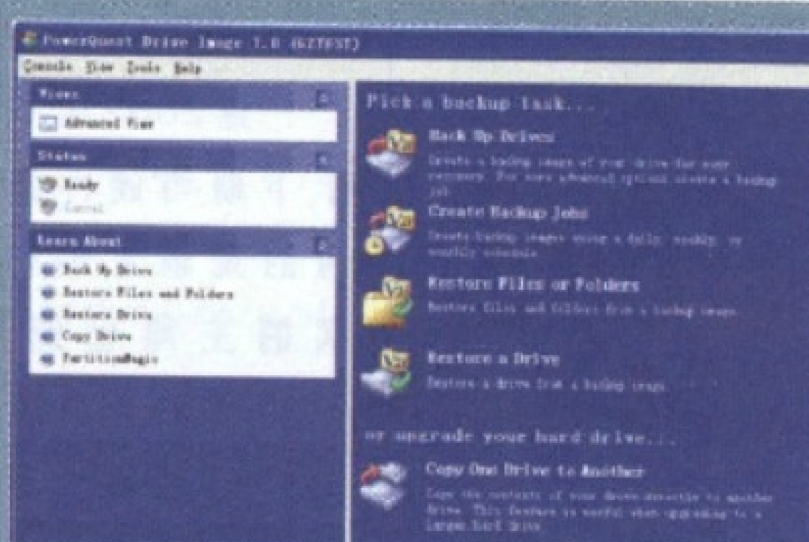
前言：一加一等于？

一个所有用户都知道的事实是，Symantec Norton Ghost与PowerQuest Drive Image是备份软件中的两款旗舰式产品。两者各有所长，Norton Ghost的分区克隆备份能力无人能敌，而PowerQuest Drive Image的工作定制也让人叹为观止。若这两者结合在一起，那将会出现怎样的一个结果呢？在2003年9月Symantec收购PowerQuest后，今年Symantec发布了最新的Norton Ghost 9.0，它与以前的Ghost会有不同吗？PowerQuest的技术会带来怎样的变化？

初探出人意料

熟悉的Norton Ghost安装界面过去后，重启计算机后即可看到Norton Ghost服务已经运行在系统托盘中（图1）。点击服务图标选择菜单启动“Norton Ghost”，竟然随即被提示要求运行Norton Ghost前必须安装“Microsoft.NetframeWork1.1”（图2）。使用过PowerQuest产品的用户都知道，这是Drive Image或V2i的基本运行要求。继续点击提示框“是”按钮安装，紧接着又被要求输入产品序列号（图3），一系列完全不同以往的安装过程都是典型的PowerQuest产品特征，最终一个完全不同于Ghost 8.0的全新界面出现。界面相当简洁漂亮，从上至下排列大图标清晰表示出其5项基本功能，分别是“BackUpDrives（备份分区）”、“ScheduleIncremental-Backups（计划增量备份）”、“RestoreFilesorFolders（提取文件或文件夹）”、“RestoreaDrives（恢复一个分区）”及“CopyOneDrivestoanother（克隆分区）”功能（图4）。有经验的用户马上会产生一个相识的感觉，这个界面与PowerQuest Drive Image 7几乎毫无区别（图5）。当然Drive Image的界面设计显然强于以往Ghost界面的繁复无序，能从根本上解决初级用户的上手问题。当用户获得足够的经验后，点击界面左上方的“Advanced View”按钮，则可打开高级操作界面，在这里能获得更多直观的信息，同时也能获得更为快捷方便的操作感受（图6）。不过Ghost 9.0界面中找不到一丝以往版本的功


图4


图5

能痕迹，这不免让充满期望的用户产生疑惑。打开Norton Ghost 9.0的安装文件夹，果然，除了保留Ghostexp这个镜像浏览器外，再找不到任何Ghost系列文件（图7）。其整个文件夹结构和文件几乎就是Drive Image 7的翻版，这表明Norton Ghost 9.0不再是以往Ghost技术的延续，而是使用PowerQuest V2i（Virtual Volume Imaging）技术打造的全新产品。接下来的使用过程再次证实了这一点，准确地说除了Ghost这个名字，Norton Ghost 9.0与原来的Ghost似乎全无关系。

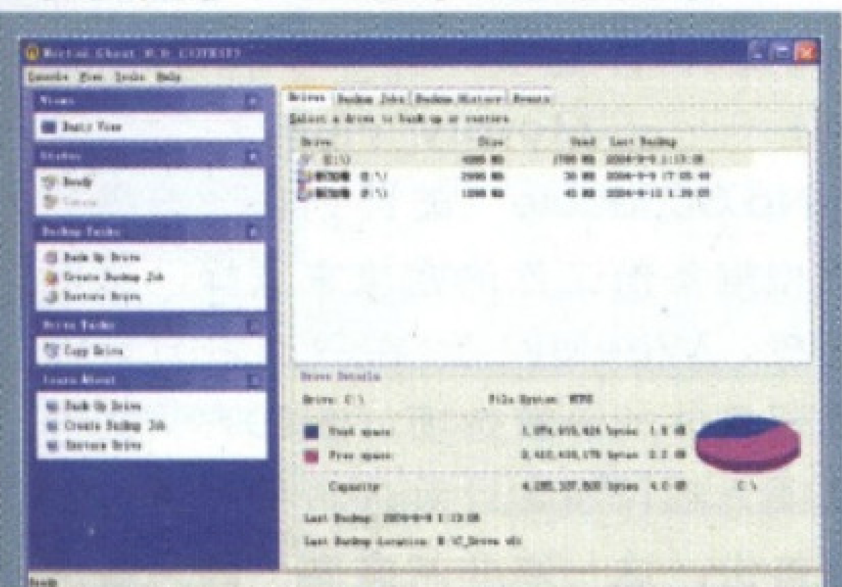
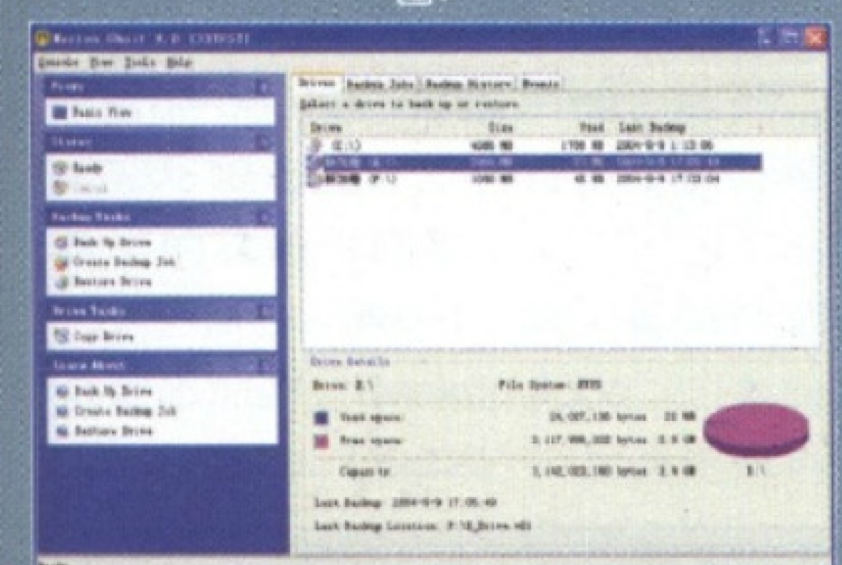

图6


图7


图8

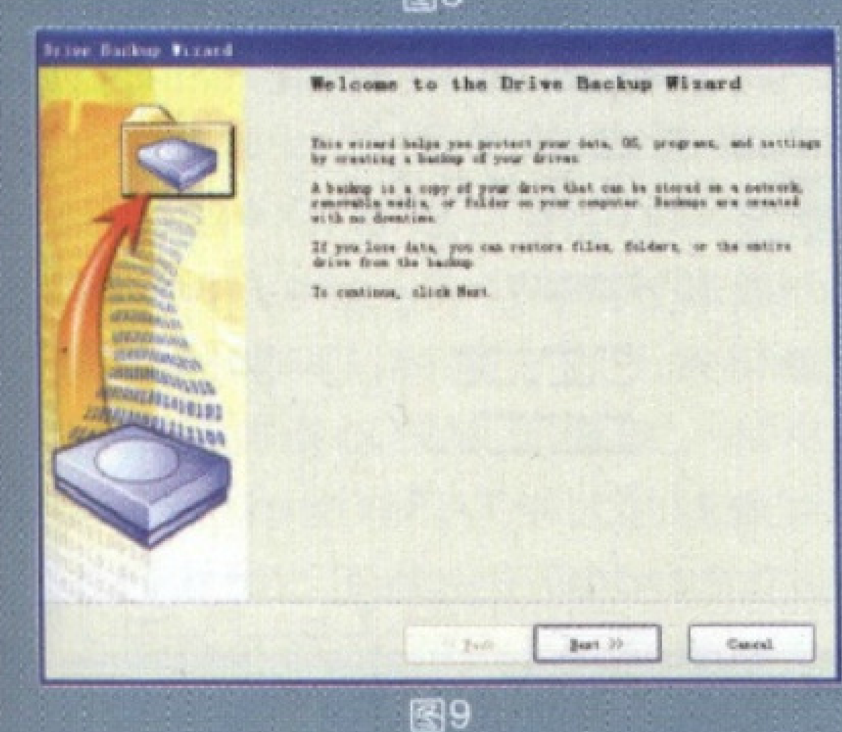


图9

真正实时工作

以往Ghost版本始终不能彻底解决在Windows下的工作问题，大多数工作必须切换到DOS下才能完成，也就不具有真正的实时备份和恢复功能。为了一点点数据的备份或恢复，用户不得不放下正在进行的工作，重启计算机数次才能达到目的，给用户带来很大的麻烦。因此从严格意义上说，Ghost甚至算不上是备份软件，而只能称为一款成功的克隆软件。Ghost 9.0的工作方式完全摆脱了这种窘境，它的所有备份工作都在Windows下实时进行，不管是普通的数据分区还是关键的系统分区，恢复工作也只有系统工作区的恢复需要离开操作系统。而一般在操作进行时，用户完全可以继续手上其他工作，这使得Ghost 9.0成为用户轻松愉快的体验，例如实时备份功能：

1.在高级操作界面的“Drives”页面中，点击需要备份的磁盘分区。在下方显示了这个分区的一些相关信息，包括最近一次的备份时间及备份文件存放的文件夹等（图8）。点击界面左边的“Back Up Drives”按钮，在跳出的向导界面中点击“Next”继续（图9）。

2.在选择备份源分区界面中选择需要备份的分区，注意这里是可以按住“Ctrl”键复选的（图10），也就是说可以同时备份数个分区，点击“Next”继续。

3.接着选择存放备份文件的目的地，可选择存放在“Loca lfile（本地）”、“Networkfile（网络）”以及“CD-RW/DVD-RW（刻录机）”（图11），备份镜像将以V2i文件存放，不再是gho镜像文件了。这里有意思的是，你可以选择将备份文件存放在要备份的源分区上，而且备份工作完全可以正常完成，这对于以前的Ghost显然是不可想象的。

4.接下来设定是否压缩备份文件，默认是“Standard (recommended)”（标准）压缩。由于压缩的效率确实不错，即使是Standard的压缩方式也有接近

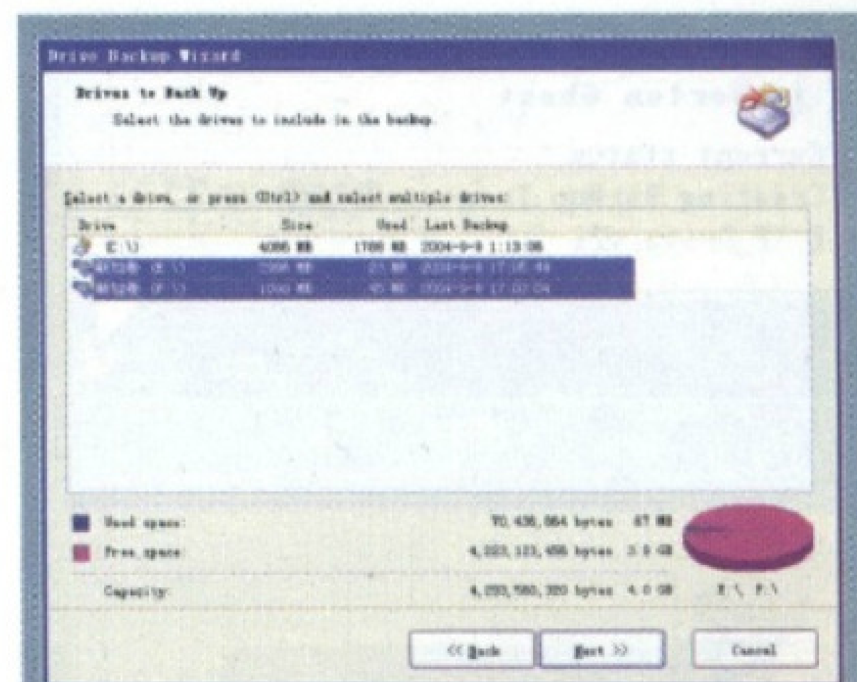


图10

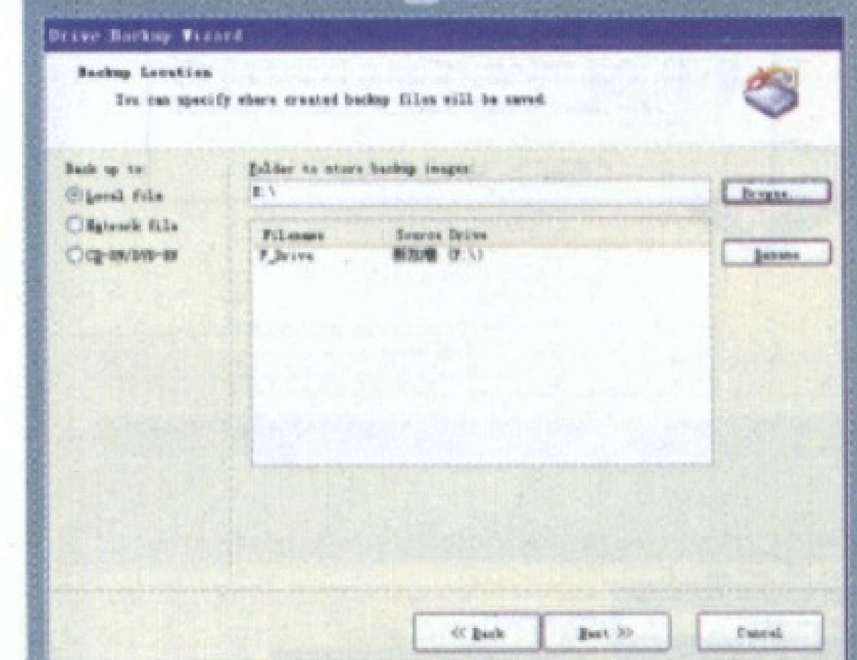


图11

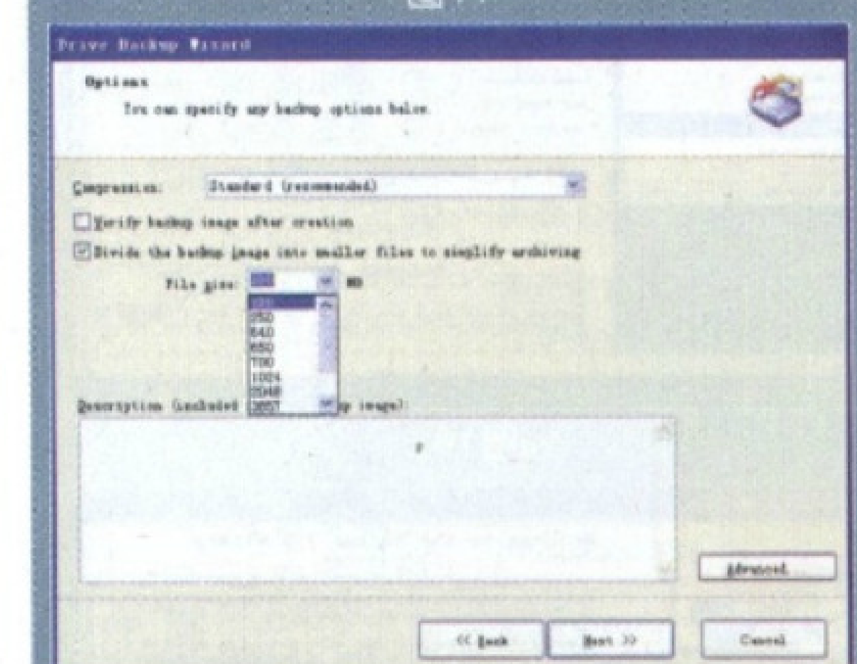


图12

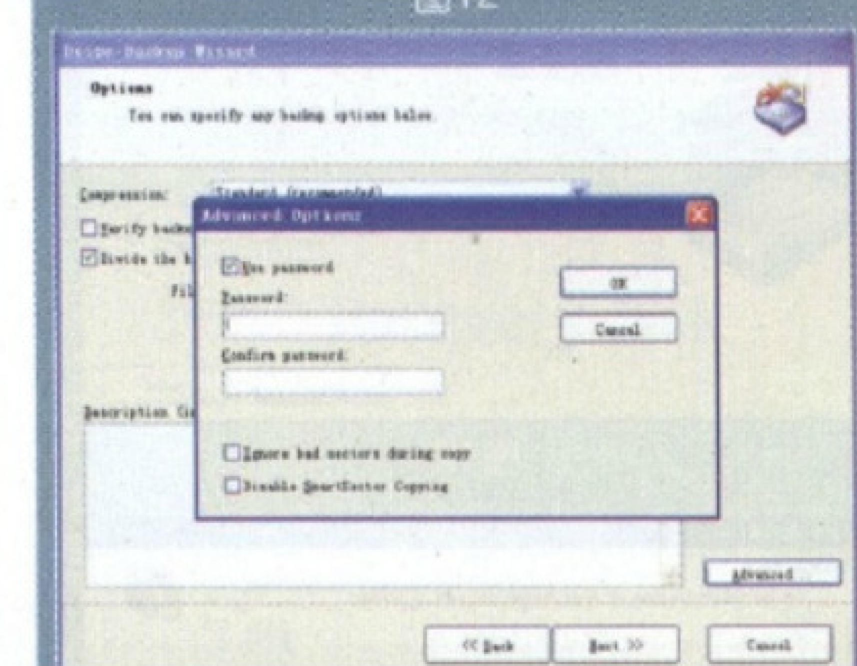


图13

40%～50%的压缩率，能大量节省空间。而且速度也相当快，能很好保证用户同时进行其他工作。压缩项下方有两个复选项，选择“verify backup image after creation”会在建立备份文件后进行数据验证，而选择“divide the backup image into smaller files to simplify archiving”则可将备份文件分割为

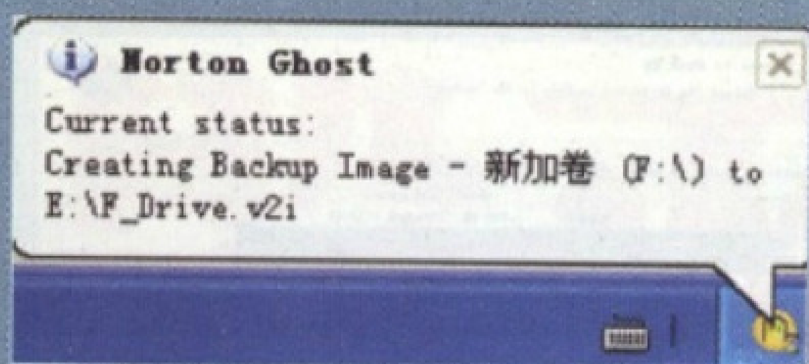
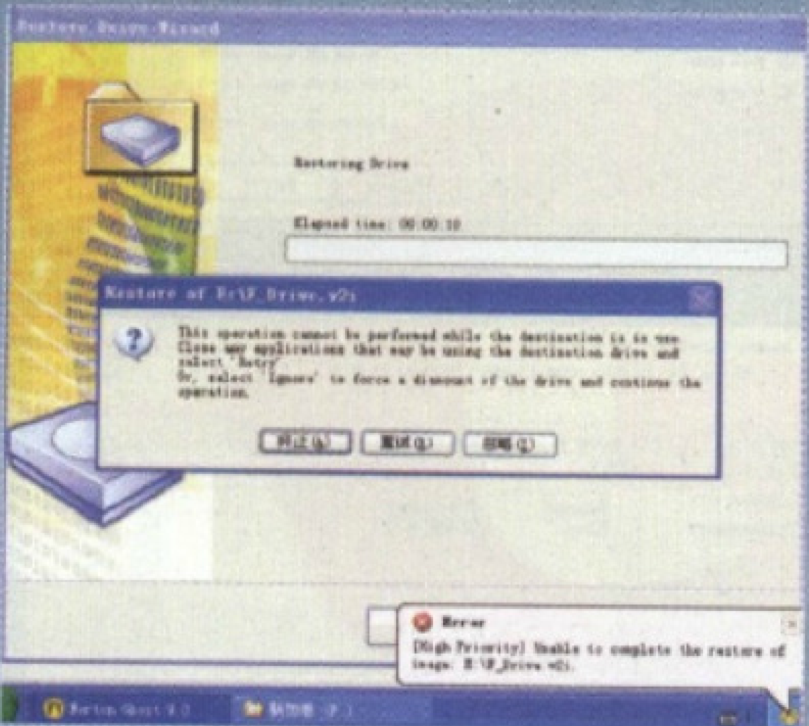
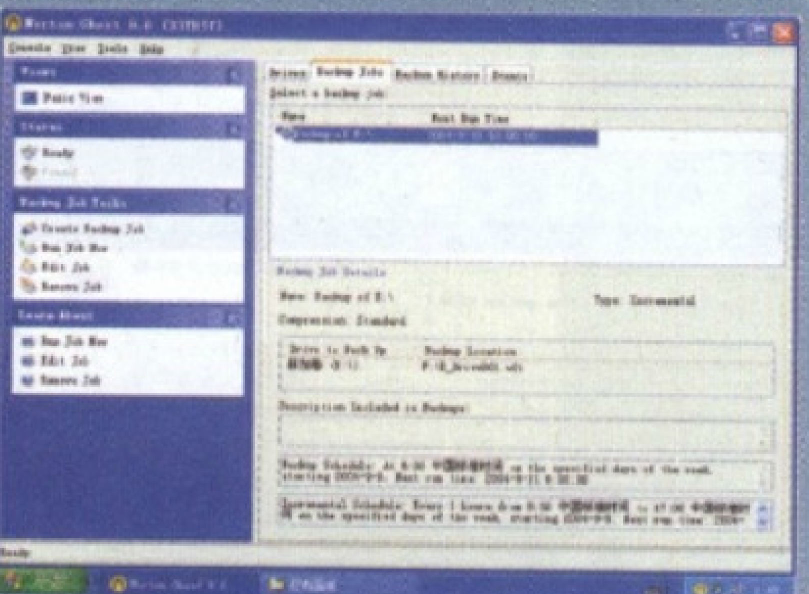


图14


图15


图16

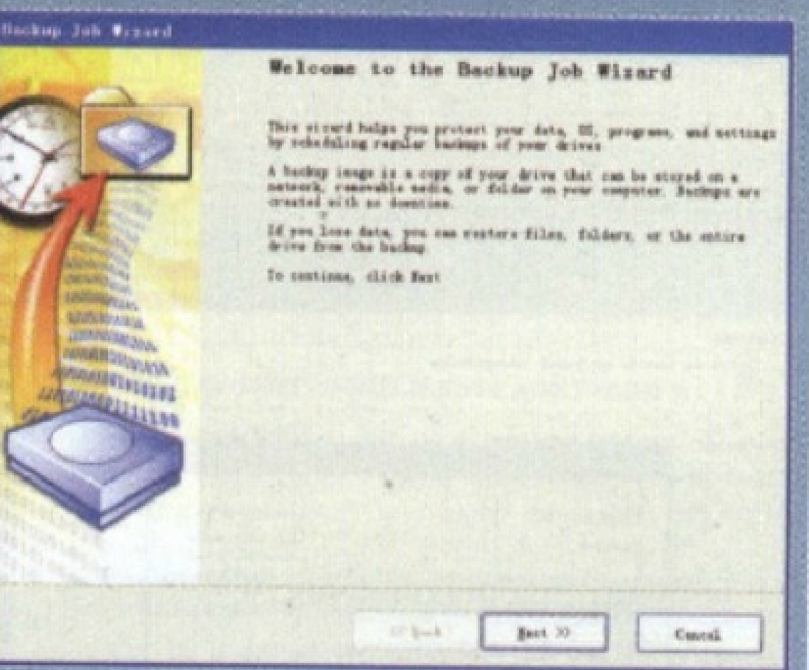


图17

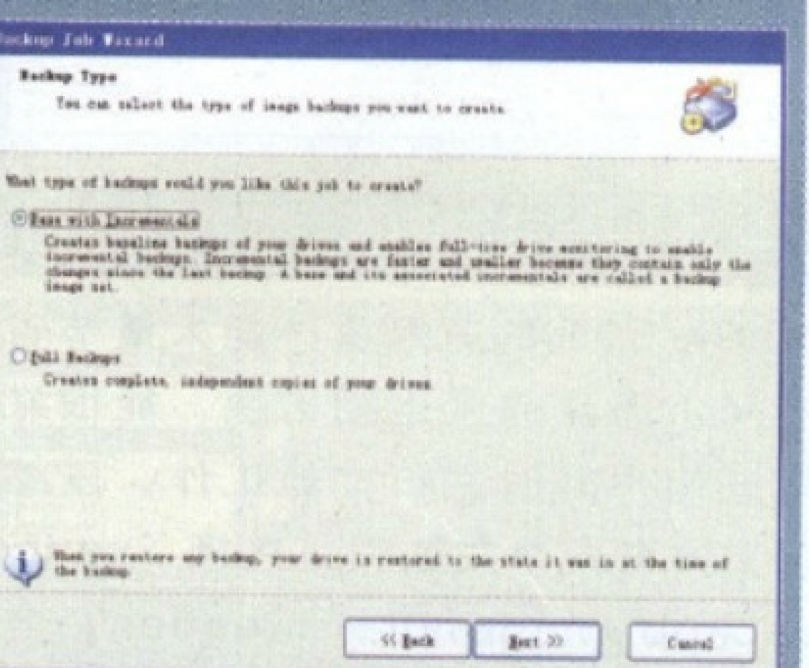


图18

设定大小的分卷文件（图12），这显然是为刻录光盘等移动备份而设定的功能。最后点击“Advanced”可设定访问备份文件的密码，同时设定是否在备份中忽略坏扇区和磁盘碎片（图13）。

5.最后检查一切设定无误后，点击“Next”开始备份工作，而系统托盘中Nortonghost服务图标也会弹出相应的气泡提示（图14）。此时用户可执行其他工作直至备份完成。

Ghost 9.0的“Restore a Drives”以及“Copy One Drives to another”功能的操作与上面区别不大，通常用户不会遇到太大困难，此处不再赘述。唯一需要注意的是当出现这个警告时（图15），表示被恢复或克隆的目的分区正在被某些应用程序使用，通常点击“忽略”按钮都能正常完成恢复或克隆工作。只有出现错误不能完成时才必须找到使用分区的应用程序，并将其关闭。

计划增量备份

事实上用户最需要的备份功能是周期性的数据更新自动备份，也就是说用户需要频繁备份某个分区，而这个分区上的数据只是不断简单增加的。因此用户总是希望备份软件能将增加的数据简单地添加到已有的备份文件中，而不是为此而将整个分区重新备份一次，这样做显然会重复浪费大量资源。然而PowerQuest Drive Image 7恰恰缺乏这种能力，它的计划备份任务虽然能解决用户自动备份的要求，但由于不能实现增量备份，往往影响到用户的其他正常工作。Ghost 9.0相对PowerQuest最大的变化就是增加了“Schedule Incremental Backups”功能：

1.在高级操作界面的“Backup Jobs”页面中，点击计划备份工作栏内的备份计划。在下方会显示这个计划的一些相关信息，包括最近一次的备份时间，以及备份计划的类型等（图16）。点击界面左边的“Create Backup Job”按钮，在跳出的向导界面中点击“Next”继续（图17）。

2.接下来选择备份计划的类型，有“Base With Incrementals（增量备份）”和“Full Backups（完全备份）”。如果用户需要自动备份的内容更替相当频繁，例如一天的工作中数据分区在不断增加，那么增量备份当然是不二选择。这里选择增量备份继续（图18）。

3.接着选择计划备份的源分区，这里仍然可以按住“Ctrl”键复选。然后是选择备份文件存放目的地，与普通备份略有不同的是这里没有“CD-RW/DVD-RW”选择项（图19）。

4.这一步是具体设定自动备份工作的执行计划了，有“Weekly（每周）”、“Mothly（每月）”以及“No Schedule（无计划）”选择，可根据备份工作的密度来选择。这里选择“Weekly”，在界面右方可以出现具体的设置选项（图20）。其中选项上部可设定计划任务按时进行完全备份，这一点非常重要，因为备份的分区的文件不一定总是简单增加的，有时也许是减少或文件内容发生变化，这些变化通常都会被增量备份忽略，因此必须设定适当时间的完全备份来弥补这种缺陷。而选项的下部则是具体设置增量备份每日执行的时

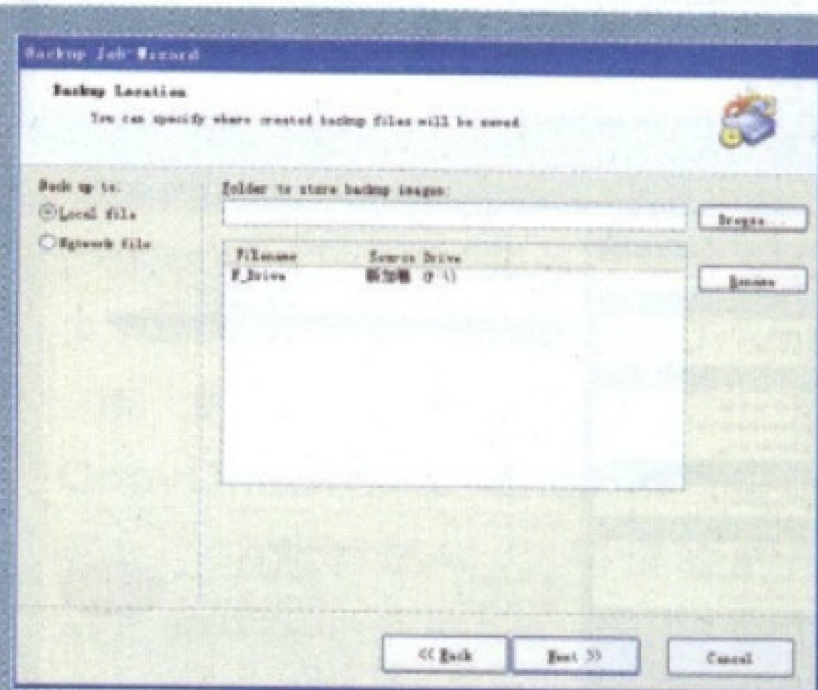


图19

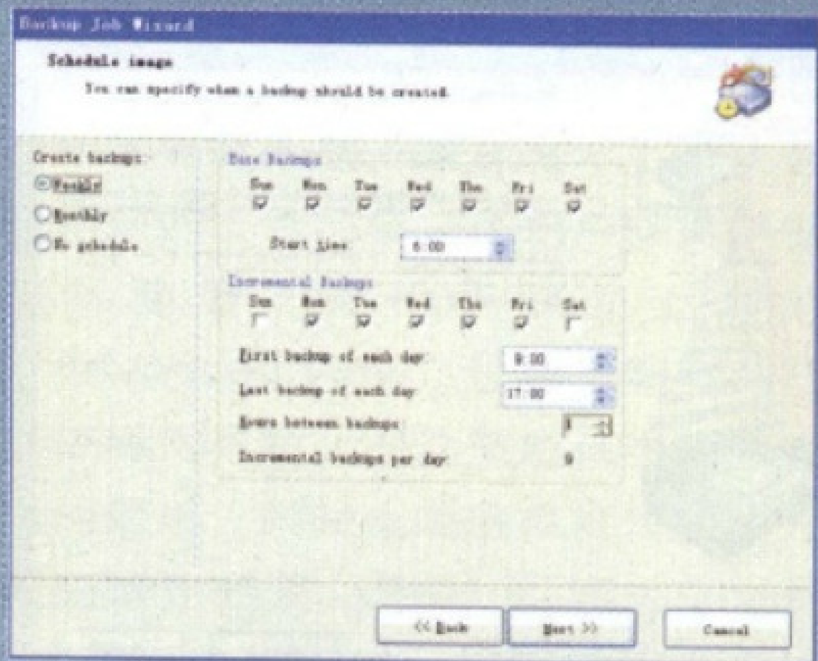
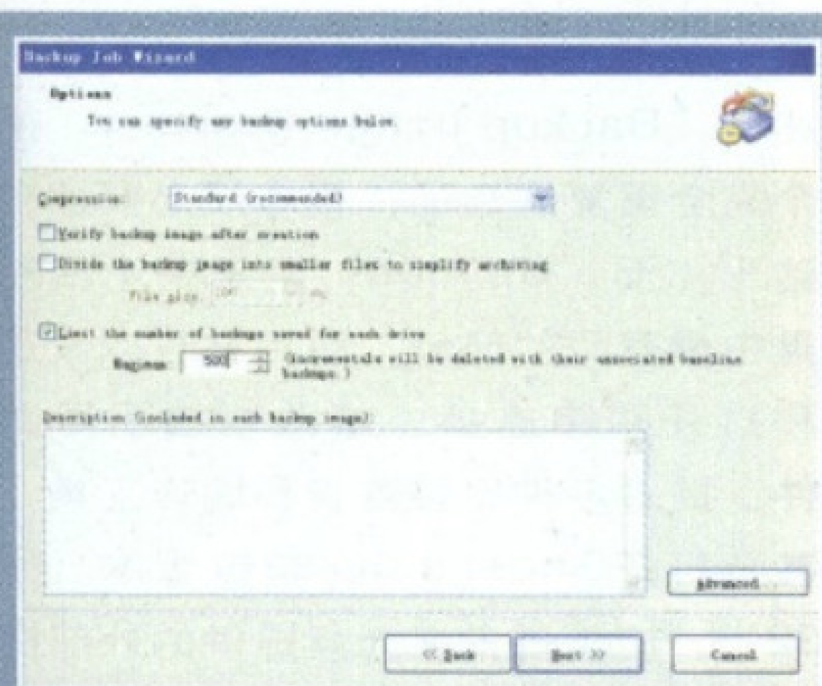
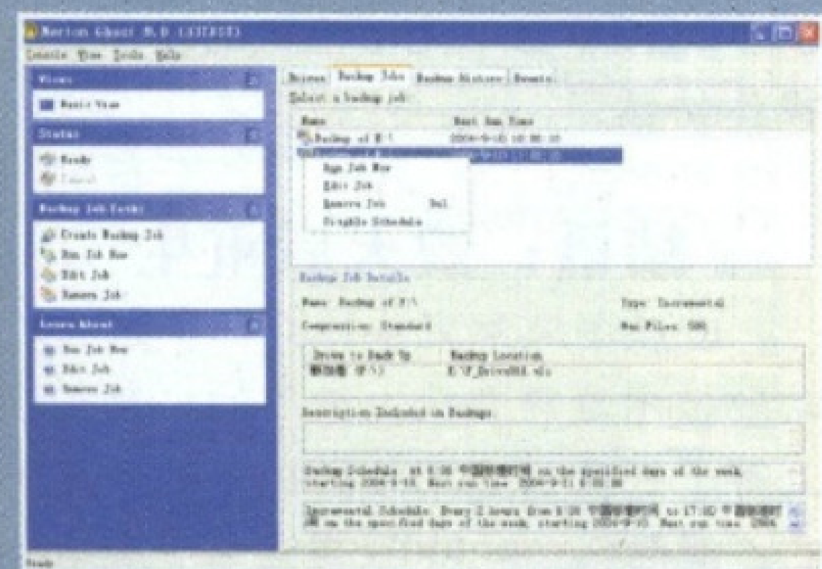
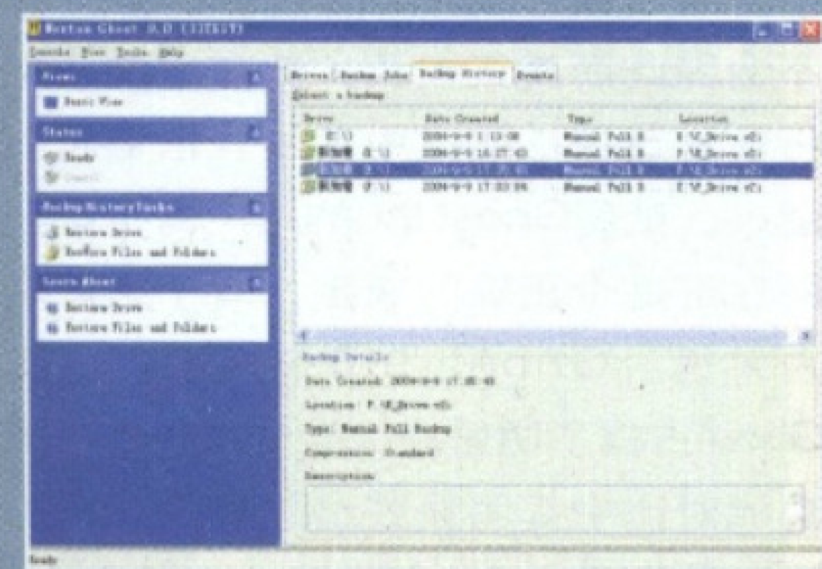


图20


图21


图22


图23

段以及次数。

5.接着仍然是设定备份文件压缩的界面，与普通备份略有不同，此处多了一个“Limit the number of backups saved for each drive”选项，通过它可限定此计划备份最多执行增量备份的次数（图21）。

6.点击“Next”后，备份计划任务就添加到“Backup Jobs”（备份任务）页面中（图22），在这里用户可随时停止、启用、编辑和移除。

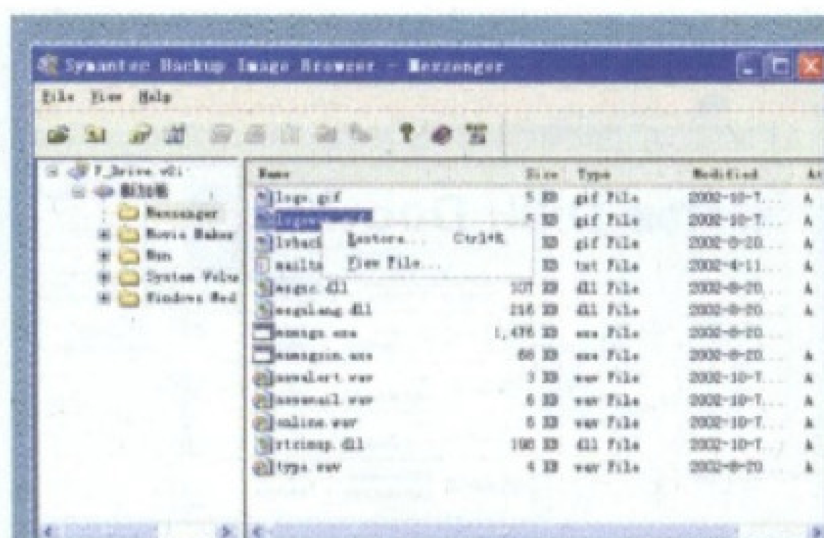
管理备份镜像

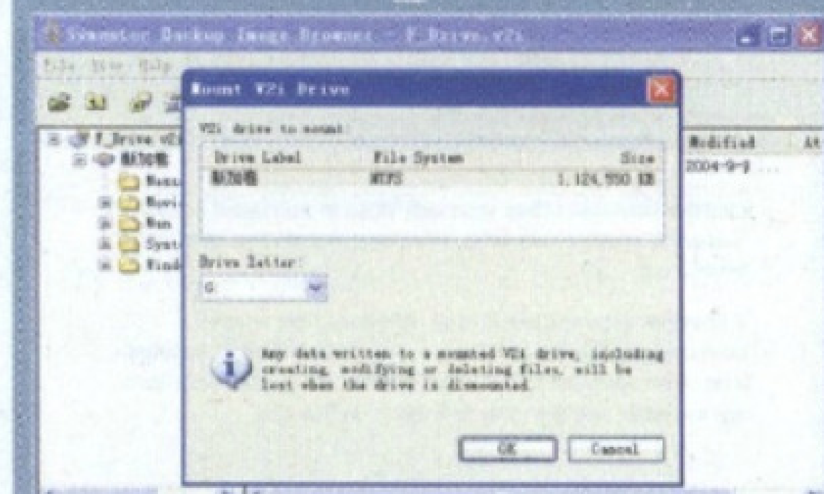
相对以往版本的镜像浏览器Ghostexp来说，Ghost 9.0的Backup Image Browser对镜像的管理相对偏弱，因为它对于备份镜像的编辑功能仅仅限于提取，而不像Ghostexp能对FAT格式的镜像文件进行添加。不过由于Ghost 9.0实现了增量备份功能，在一定程度上弥补了不能直接添加的遗憾，当然对于NTFS格式的镜像文件而言，两者的管理能力就拉平了。

在Ghost 9.0高级操作界面的“Backup History”页面中，记录了过去所有备份镜像文件的位置，在界面下方则显示了一些相关信息（图23）。选择想要打开的备份镜像，点击界面左边的“Restore Files And Folders”按钮，即可启动Backup Image Browser打开相应的镜像文件。使用右键点击展开的镜像文件，在弹出菜单中即可选择查看或提取文件（图24）。当然如果镜像文件中的文件数据需要频繁使用，总是提取显然不太方便，因此Backup Image Browser提供了一个特殊的磁盘映射功能。使用右键点击展开镜像文件的根目录，在弹出菜单中选择“Mount V2i Drive”，即可在Windows系统中添加一个映射的磁盘分区，它的内容当然为镜像文件（图25）。这个磁盘分区完全可以像普通的磁盘分区一样操作，包括复制、剪切等，即使关闭Backup Image Browser也不会消失。这样用户就可轻松地获取镜像文件中的内容，大大提高工作效率。当不再需要这个分区时，只需右键点击分区图标，在弹出菜单中选择“Dismount V2i Drive”即可取消这个磁盘分区，当然之前复制到分区上的新文件并不会添加到备份镜像中（图26）。

外部恢复功能

Ghost以前的风靡与它强大的DOS恢复功能密不可分，因为以往一旦计算机系统崩溃，DOS无疑是最佳的救急系统，而Ghost的能力在这个平台上表现得淋漓尽致。不过随着WinPE这类临时图形系统的出现，越来越多的工具均采用这种临时工作平台，不光解决了许多兼容性问题，也彻底根除了普通用户救急操作的困难，于是DOS对于普通用户的用处和影响力越来越小，而Ghost面对诸多同类软件的挑战也越来越显得不合时宜。因此Ghost 9.0完全迁移到Windows平台完全合乎情理。不


图24


图25

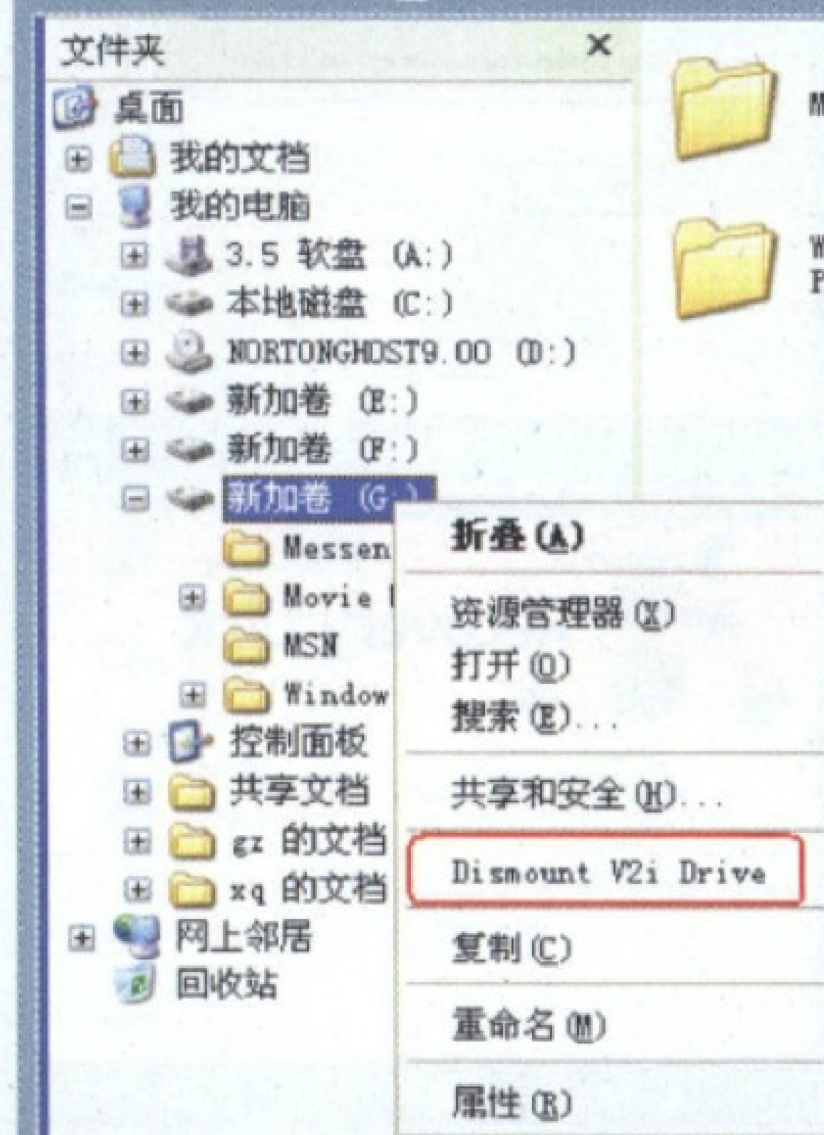


图26

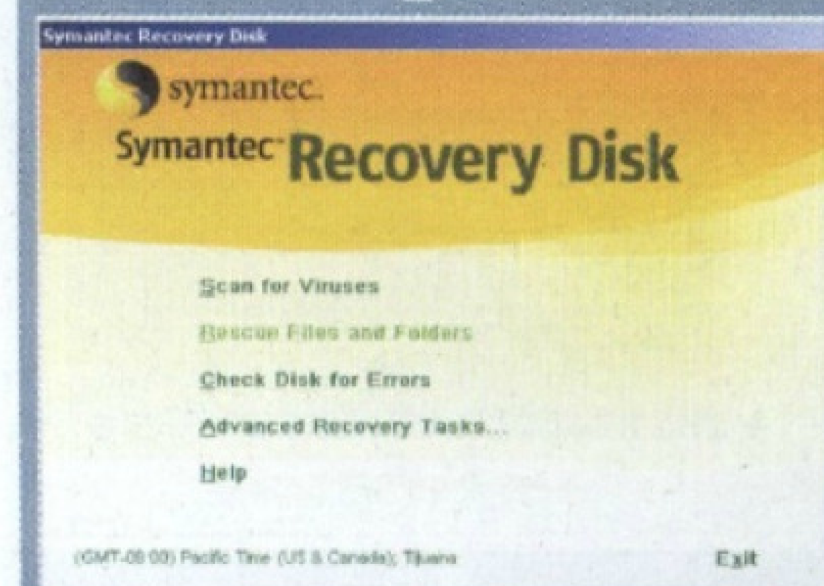
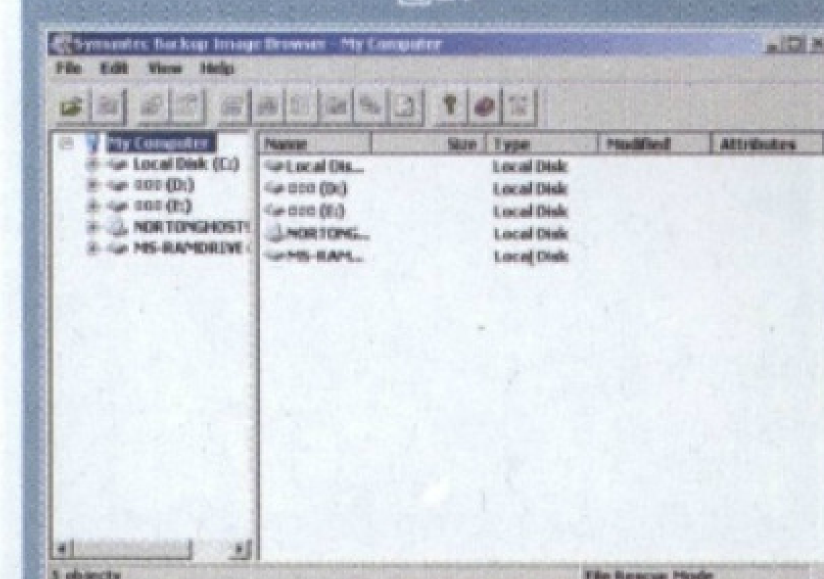
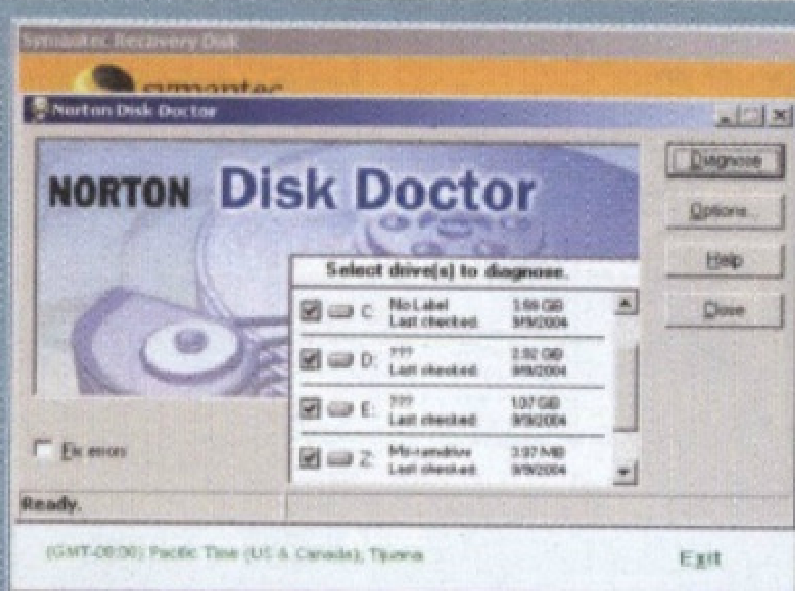
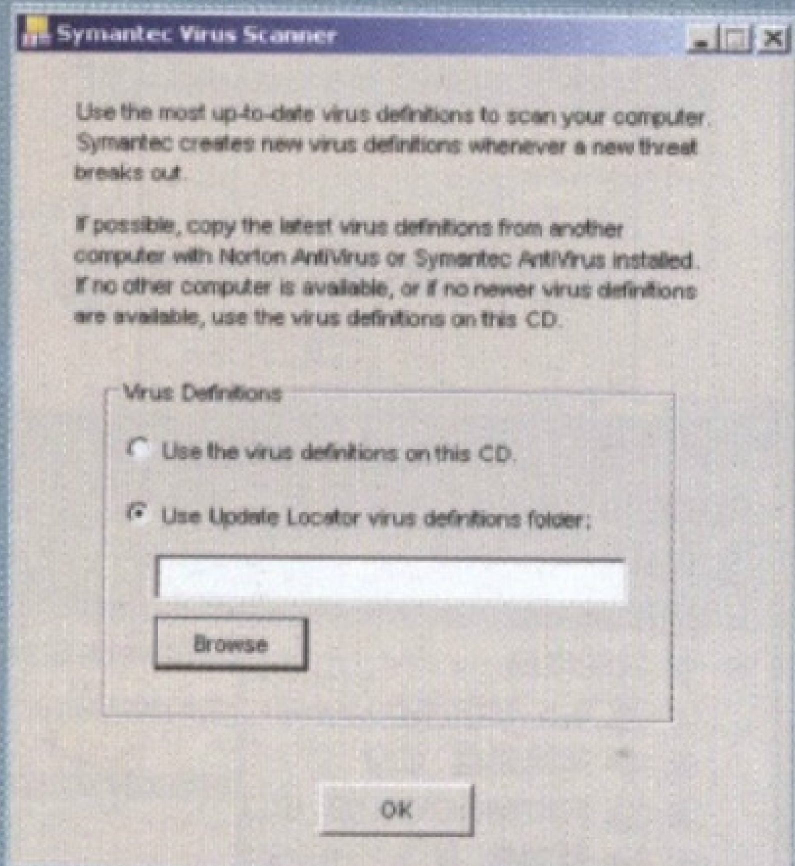
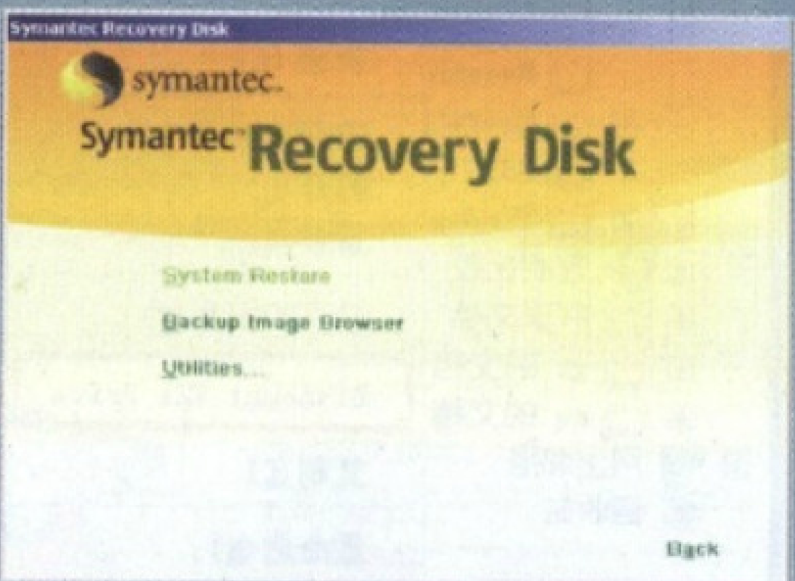


图27


图28


图29


图30


图31

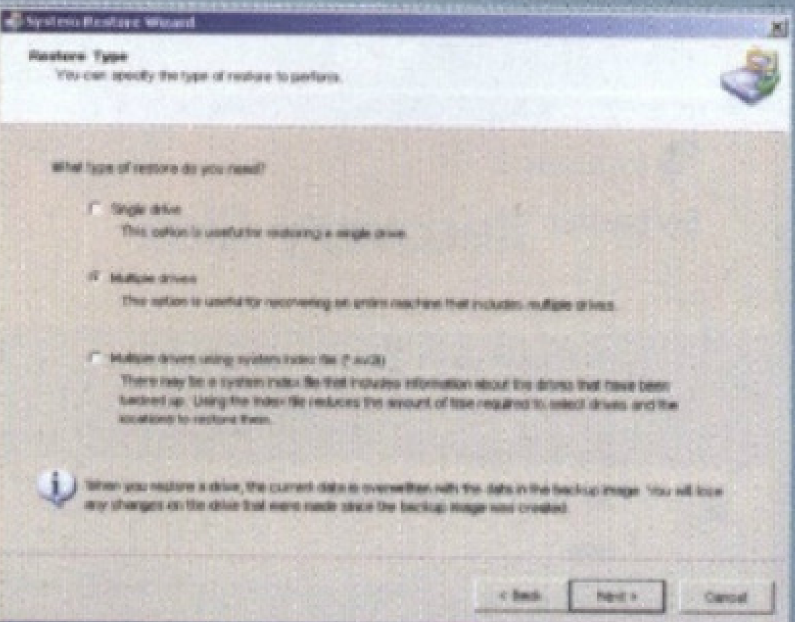

图32


图33

过由于Ghost 9.0的工作基本是在Windows平台上完成，那么一旦操作系统崩溃用户又如何利用备份镜像恢复呢？这就要使用其外部恢复功能了，这个功能放在安装光盘上，实际上这正是一张基于WinPE图形系统的工具光盘。

当需要使用外部恢复功能时，将Ghost 9.0的安装光盘放入光驱，在BIOS中设定优先从光驱启动，当计算机启动后显示"Press any key to boot from CD.."时，按任意键从光盘启动。接受软件授权声明后，应急恢复系统的主操作界面出现（图27）。主界面上5个选项分别为"Scan For viruses（病毒扫描）"、"Restore Files or Folders（提取文件或文件夹）"、"Check Disk For Errors（磁盘检查）"、"Advanced Recovery Tasks（高级恢复任务）"以及帮助。其中提取文件或文件夹功能（图28）与磁盘检查（图29）功能的操作与正常Windows平台下区别不大，而病毒扫描功能则可选择使用光盘上的病毒库或存放在其他位置的病毒库，这显然是个值得肯定的设定（图30）。

继续点击打开"Advanced Recovery Tasks"项，在其下又分为"System Restore（恢复系统）"、"Backup Image Browser"以及"Utilities（小工具）"3项（图31）。点击"System Restore"启动分区恢复向导，选择"Restore Drives"继续。接下来用户选择恢复分区的工作方式，其中"Single Drive"表示此次任务只恢复一个分区，适合需要避免出错的用户；"Multiple Drives"表示此次任务同时恢复多个磁盘分区，适合操作熟练的用户；而"Multiple Drives Using System Index File"则会使用硬盘上保存的sv2i文件自动恢复多个分区，这通常是一个以计算机名称命名的sv2i文件，它按顺序记录了计算机中存放的备份镜像的恢复信息，所以可自动完成多个选择的备份镜像恢复任务。接下来的恢复工作与Windows平台上的操作就没有区别了，不再赘述。"Backup Image Browser"是个完全重复的选项，根本没必要放在这里。而"Utilities"则是整个恢复盘中最有用的部分，利用它可以设定和打开网络连接、修改系统引导文件、提供多种底层查看和编辑工具，甚至打开Ghost 8.0的32位版本（图32）。应该说安装光盘提供的外部恢复功能完全满足用户的需要，同时提供了DOS平台下无法提供的简单直观操作特性。

结语：毁灭后重生

应该说突然完全抛弃一个过去成功的技术是需要极大勇气的，这实际上等于在宣告应用此种技术的产品死亡。然而Symantec正是这么干脆地做了决断，因为Symantec知道Ghost并不会因此而真正毁灭，新技术的应用将使它迅速从毁灭中重生，恰似凤凰浴火。试用Ghost 9.0的用户肯定都会同意这是个正确的决定。对于主流用户来说，Ghost 9.0相对于以前的Ghost占据了明显的优势，在任何一项功能对比中都明显胜出。只是在系统崩溃时需要外部恢复功能，老的Ghost会因为DOS而略占操作速度的优势，不过这点对主流用户几乎不会造成任何影响。是花数十分钟去弄懂并记住DOS下的操作，还是在点鼠标前多等上两三分钟，大多数用户的选择是明显的。当然对于一些特殊用户来说，以前的Ghost仍然具有相当的优势和应用空间，因此在这个意义上，Symantec是否会从此完全放弃老Ghost的技术还值得商榷。就个人印象而言，Symantec应该并未完成两种产品的技术整合，而未必就此完全放弃老的Ghost技术。Ghost 9.0属于为争取市场而较为匆忙推出的产品，因此也留下了不少遗憾。例如作为备份软件却只能针对分区备份，却不能以文件夹为备份源等，在许多设计细节方面较Acronis公司的同类软件"Acronis True Image"这个劲敌也有差距。基于这些事实，有理由相信Ghost 9.0只是这个系列重生的开始，在将来仍有希望看到两种技术结合的产品。

中国共享软件

QQ2004的更新似乎从来也没有休息过，新推出的奥运版还没有用热，0830版又在网络上流传开来。对于CoCo来说，新版QQ最大的方便就在于“移动硬盘”功能，每天下班前将资料和数据转移到QQ的移动硬盘上，回到家里就能很方便地提取出来继续工作，简直比随身携带U盘还要方便。这对于不少以开设网络硬盘为主业务的商家确实是个不小的冲击。已经成为品牌的QQ，无论朝哪方面发展，都有着他人无法比拟的先天优势。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

Soft Reg
http://www.softreg.com.cn

数码摄像头，漂亮百分百——大头贴制作系统

□**版本**：v2.6 □**大小**：21.7MB
□**授权**：共享软件（图片无法保存和打印） □**作者**：黎俊熙
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**注册费用**：25元
□**主页**：http://www.chinasoftware.cn/
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15513

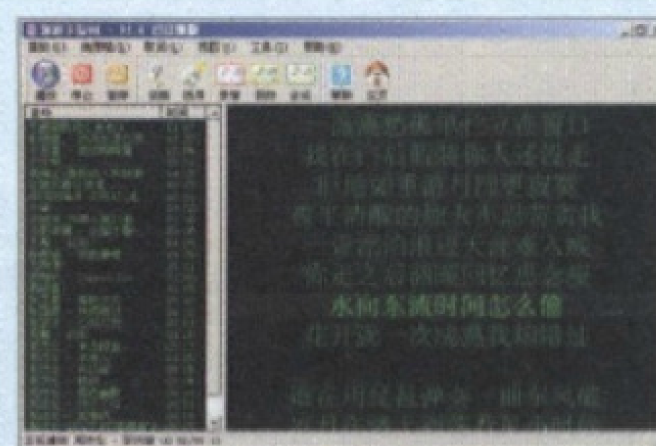
说明：一款仿照时尚流行的“大头贴”制作贴纸相的功能而开发出的小工具。大头贴也称为开心妙妙贴、魔贴。在如今的街头巷尾，朋友同学们聚会总喜欢拍一些这样的大头贴作纪念，快捷的拍照和漂亮的设置是它流行的一个重要原因。制作出来的贴纸可贴在书本、钱包、手机上，非常实用。“大头贴制作系统”最大的特色在于支持数码相机和摄像头，自己面对摄像头拍摄的实时视频，通过软件的抓拍，实现与街头机器一模一样的功能！软件提供了大量大小、形态和款式各异的模板边框图案；能方便地将你的大头贴打印在纸上、放置在计算机桌面或制作成电脑屏保……漂亮百分百，让你即刻拥有。

点评：在家里使用大头贴制作系统，消除了在外面被人盯着看的尴尬心情，更能做到随心所欲。软件操作也有自己的特色，完全抛弃了传统的菜单选择方式，单单点击鼠标就能完成软件所有的功能，甚至点击的奇偶数也决定了不同功能的实现。对经常在街头玩“大头贴”的朋友来说，操作起来不会有丝毫的困难，无需任何图形设计知识，一分钟就可以拥有属于自己的“大头帖”。


鼠标左点右点，大头贴即刻生成

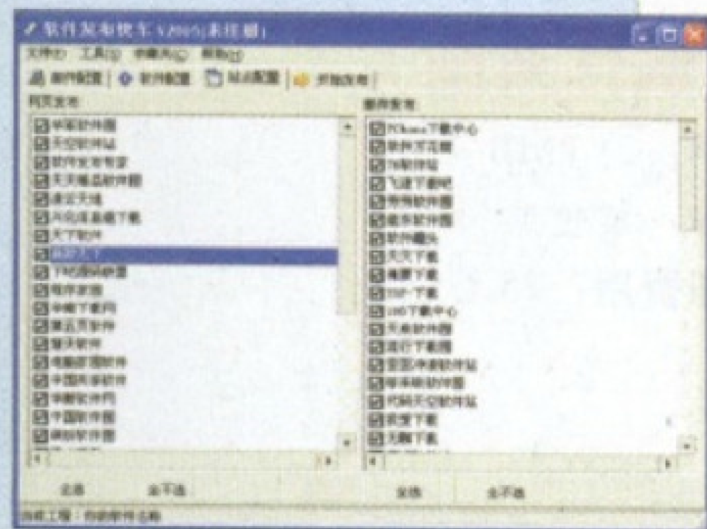
把KTV搬回家——KTV@Home

□**版本**：v1.85 □**大小**：3.1MB
□**授权**：共享软件（无法加入伴奏功能） □**作者**：davidsoft
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**注册费用**：18元
□**主页**：http://davidsoft.nease.net/KTV/index.html
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16846


录制自己的个人专辑

说明：一款将你的歌声和卡拉OK的音乐灌制合成为自己的“个人音乐专辑”的好工具。软件支持在演唱卡拉OK的同时播放视频并进行后台录制，只需要硬盘中的一个MP3文件或一盘MTV的VCD影碟作为素材即可。针对网络上MP3有原声的问题，软件帮助你重新制作MP3或VCD光碟，把这些原声降低甚至消除，还可以通过它对麦克风进行调整，达到最佳的声乐效果。对于没有视频的纯音乐，软件还支持LRC格式的字幕文件，并在你演唱时实时显示在电脑屏幕上。抛弃掉刚刚打印出来的歌曲表，伴随着滚动的字幕和爸爸妈妈一起来高歌一曲，感受“家庭卡拉OK”浓浓的氛围吧！

点评：CoCo平素就非常喜欢唱歌，除了和朋友一起在KTV中热闹热闹外，基本上属于是孤芳自赏。自信唱得不错，却很难将它录制下来与网络上的朋友共享。KTV@Home顾名思义，将这一切都搬到你的个人电脑中。值得称赞的是，软件如此多样的功能，在菜单和工具栏中的表现却非常简洁，录音、回放、保存等功能一目了然。软件作者很清楚用户的定位不是电脑爱好者而是各种各样的“卡拉OK迷”，所以采用了尽量简单的设置方便他们的操作。对于注册用户来说，还将获得7000首LRC的歌词库，十分让人心动。


下载发布站点一网打尽

程序交给你，宣传我来做——软件发布快车

□版本：2005Build9.5　□大小：725kB
□授权：共享软件（15次试用）　□作者：ExeSoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：29元
□主页：http://www.exeexe.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16314

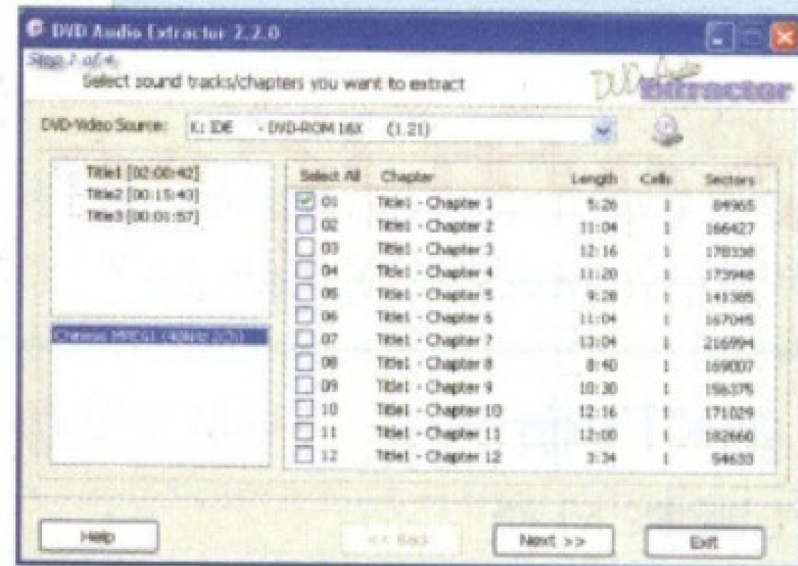
说明： 一个为共享软件开发者量身定制的快速宣传和发布自己产品的小工具。软件集成了上百个国内知名的软件下载站点的发布接口，只需填写一次你产品的名称、版本、说明和下载地址等信息，该软件就能自动在这些网站上提交你的产品，同时还可以根据自己的需要随时添加新的发布站点和接口。对于支持E-mail更新通知的下载站点来说，“软件发布快车”允许你生成一个符合标准的发布格式。软件支持多线程发送，只要你的产品有了更新，瞬间就能将它发送到网络的各个角落。“软件发布快车”采用类似IE的“收藏夹”功能，便于管理不同的软件产品。

点评： 一个软件被开发出来，如何让大家都能知道，对于软件作者来说是一件非常头疼的事情。如果投入过多的人力物力去做宣传，势必影响到正常的开发进程。“软件发布快车”把繁琐的宣传及版本更新通知用一种简便的方式帮你完成，既节约了时间，又获得了很好的效果。由于是针对开发者设计，所以在界面上抛弃了很多不必要的相关说明，让我们把关心的重点仅仅放到发布软件本身上面。贴心的LOG记录功能能让你了解在哪些网站发布成功，哪些网站发布失败。

电影原声大碟DIY——DVDAudioExtractor

□版本：v2.2.0　□大小：1.3MB
□授权：共享软件（30天试用期）　□作者：Only
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：38元
□主页：http://www.castudio.org/dvdaudioextractor/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=12715

说明： 一款功能强大的抓取DVD音轨的小工具，它可以将你喜爱的DVD影碟中的音乐提取到计算机硬盘当中，并将其转换成OGG、MP3以及WAV等多种通用的音频格式。同时为了能够保证DVD原声的音质，软件还允许你将DVD中的音轨不经修改原样拷贝出来，直接生成PCM、MPA或AC3的高音质音轨文件。对于多声道DVD影碟来说，软件能一次性将他们解压出来，通过对每一段音轨的设置，你还可以随心所欲地将自己喜爱的任何部分直接导出而不用等待所有的音轨输出。制作属于自己的电影原声大碟，原来也可以如此简便。

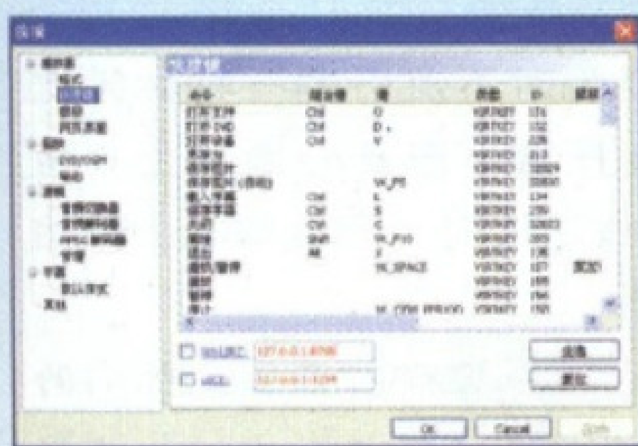

所有音轨一目了然

点评： 小小的工具往往总能实现强大的功能，就像现实生活中的瑞士军刀一样。电影大片人人爱看，原声的CD大碟却非常不容易买到，对于像CoCo这样的超级影迷和刻盘迷来说，自己DIY一张原声OST，当然是最开心的选择。“DVDAudioExtractor ”的界面简洁到几乎用不上任何菜单和帮助文件，一个资深的影迷，将DVD插入光驱，只要选取相应的音轨，跟着软件“Next”再“Next”即可。最近研究了不少相关的DVD工具，如DVDDecrypter，发现风格在很大程度上都非常类似，也许是这类软件作者都是电影爱好者的缘故吧？

梦幻播放器打造计划——MyMPC

□版本：v4.09.11　□大小：14.7MB
□授权：免费软件　□作者：暴风影音
□平台：WinNT/2000/XP
□主页：http://ringz.doggiehome.com/
□下载注册：http://ringz.doggiehome.com/download.htm

说明： 一款对Media Player Classic的功能进行补充和完善的大型工具包，支持市面上90%的各


全面超越DVD影碟机的控制功能

种影音文件和网络上的流式多媒体。软件内置RealMedia、QuickTime、MPEG4（DivX、XviD……）、MPEG2等数十种解码插件，只要是市面上所流行的影音视频，MyMPC都能毫无障碍地播放出来。软件在解码组件、工具和设置上实现了资源、内容的共享和统一。初级用户仅双击视频文件即可调用MyMPC播放，对于软件高手来说，复杂的播放状态、字幕、画质和音质的设置甚至能让你感受DVD影碟机都不能带来的震撼效果。

点评：从严格意义上说，MyMPC也许算不上100%的国产共享软件，它只是一个安装型的外壳，内部解码器是由各软件公司开发，而核心播放程序也是在GNU开源软件的协议下，得到原作者的同意而对代码进行了细致修改，将其完全中文化。这种全中文的界面和良好的Installer外壳支持，正是作者技术力量的核心所在。开源软件不分国界和地域，任何人都可以加入自己开发的代码，发布自己独立的版本。一旦安装好MyMPC后，我们再也不会因为播放不出一部心仪的电影而问遍亲朋好友，搜遍Google和百度了。

办公室的新宠儿——阿达连连看

□**版本：**v4.0　　□**大小：**8.8MB
□**授权：**共享软件（无法逃关）　　□**作者：**阿达
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　　□**注册费用：**14.90元
□**主页：**http://www.myadasoft.com
□**下载：**http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=145

说明：一款根据著名的桌面游戏"连连看"所独立开发的全中文休闲小游戏。游戏的规则非常简单，以测试玩家眼明手快及逻辑判断能力为目的，无障碍地将游戏中所有出现的同类型卡片连接成线即可达到通关。游戏支持音效和各种动态效果，关卡包含阿拉蕾、迪士尼明星、哆啦A梦、格斗之王、灌篮高手等我们所熟悉的著名卡通形象和时尚的星座以及动物。游戏支持双人合作游戏，通关后更有漂亮的壁纸和屏幕保护等奖励措施。游戏一经发布，就在各个办公室中掀起了一阵"连连看"的潮流。

点评："漂亮的办公小姐在电脑前埋头苦干的时候，十之八九是在玩阿达连连看！"这句在阿达软件主页上的话，已经不完全是宣传的口号了。单单是CoCo所在的办公室中，那些白领MM们在中午休息时已经抛弃了传统的扫雷，开始了"连连看"之旅。简单的游戏规则加上华丽的画面、动人的音效，随时可以玩上一把而不需要消耗太多的时间，达到了很好的休闲效果，这也许就是软件成功的原因。新浪、QQ等大公司也开始制作自己的连连看游戏，这里面或多或少都受到了"阿达连连看"的不少启发。


精美的图片，动听的音效

软件更新快报

读者拿到本期杂志正是"十一黄金周"结束，该开始全力投入紧张的学习和工作了。对于常年对着冷冰冰的计算机屏幕的软件开发者，舒缓了一个星期的筋骨，又得继续努力熬夜编写代码。那么就让我们等到硕果累累的时候，大家再来和CoCo一起看看能收获到多少令我们惊喜的好软件吧。

FlashGet：享誉国内外的Internet下载工具，终于从前期的a版本更新到了1.65正式版，强化了早期a版本中的一些新增功能，修正了已知的一些Bug。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/cn/index.htm。

木马克星（iparmor）：国产木马病毒查杀软件中的佼佼者，版本更新至5.46build0907，针对服务器代码进行了更新，另外对dll木马及outlook的oem入侵木马也进行了重要的更新。推荐下载更新地址：http://www.luosoft.com/index3.htm

starTV卫星网络电视：非常高速和强大的网络电视接收软件，可以直播国内数十个电视台和电台的相应节目。版本更至v3.7.28，修复了部分无效连接，清除了无效的节目和电影连接。推荐下载更新地址：http://www.ibmway.com/startv/。

UltraISO：提供刻录、虚拟、镜像生成等一系列刻录光盘解决方案的小工具，版本更新至7.2，修正了WinXP SP2下从某些DVD光驱制作镜像文件存在的问题，增加了可将CD/DVD镜像保存为.mds/.mdf（Alcohol120%）格式的功能。推荐下载更新地址：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso/。

都是辛勤的共享软件作者，都希望自己的软件能有更多的用户，收到更多的注册费。除了国内的市场，我们欣喜地看到，许多共享软件作者正在努力积极地开拓国际市场。本期话题：关于将自己的软件推广到海外，是否有这个打算，或者已经开始进行了？除技术和语言的障碍外，觉得最大的问题是什么，希望得到怎样的帮助？

本期话题：

进军海外，路漫漫其修远兮

除技术和语言的障碍外，我觉得最大问题的是推广问题，海外市场的需求难把握。

——《快捷卫士》作者 杨霓

作为我个人来说，海外市场一直在做，也可以说真正的共享软件之路是从海外开始的。相对国内，海外市场的优势在于用户版权意识较高，也愿意为需要的软件支付费用，而且也有相对完善的渠道（还有一点也很重要，美元与人民币的汇率，呵呵）。

但是正由于海外市场的完善与成熟，竞争也较国内激烈。好的软件能够挣钱，一般的软件大多是一套也卖不掉，相对这一点国内的情况要好很多，因为刚起步，机会要比海外多。

个人建议：如果有足够的能力和精力，建议海外、国内都做，是否赚钱无所谓，增加些经验才是最重要的，切忌急功近利。

——《阿达连连看》作者 顾方

当然希望将软件推广到国际市场，我已经建立了英文网站（http://www.ispacesoft.com ），但访问量较少。最大的障碍就是不知道在何处宣传自己的网站或产品。花了半个月的时间，将软件上传到下载网站，还写过一些Blog，但效果不是太好；还有就是写宣传稿的问题、语言问题。

——《iSpaceDesktop》作者 李立辉

曾经有过推广到国外的想法，但到现在还没有开始，最近空余时间少了。开拓海外市场，对我来说主要还是语言问题，其次就是如何推广的问题。

——《超级电脑伴侣》作者 农海斌

有这个想法，不过推广很难。另外文化底蕴的不同，也是一道很大的障碍。

——《dlls4you》作者 沧海冷心

面对商业壁垒，“阿达连连看”不怕

面对商业壁垒，“阿达连连看”不怕

如今，“阿达连连看”已经成为时下流行的一种休闲方式，办公室里的MM们无聊时就会托着下巴开心地玩上一两局。当记者连线到游戏的作者阿达作访谈时，阿达却马上开始抢先发言。

阿达：说起《大众软件》杂志，我一直都有购买，你们的这个栏目我经常关注。早些年我还在《大众软件》发过一些稿子呢，跳舞毯刚刚兴起的那一阵子，我给大软写过一些这方面的文章。

大众软件：自己平常是否玩游戏？

阿达：几乎从来不玩，事情太多。不过游戏的咨询、相关的报道和杂志我还是非常关心的。虽然自己没有时间玩，但必须要保持一颗玩家的心。

大众软件：你以为休闲软件要获得成功的必备因素是什么？

阿达：玩法简单。试想，本来就想趁着午睡时间开心一把，谁还有兴趣去掌握复杂的游戏规则呢？

大众软件：你怎么看待你软件的高知名度？

阿达：其实并不是我的功劳，主要是“连连看”这个游戏流行的缘故。“连连看”是去年开始做的，当时也没想到名气会变得那么大。用户基础其实都是建立在早期的“阿达关机”软件上的。

大众软件：新浪UC、QQ等各大门户站点都推出了自己的“连连看”游戏，不少还采用免费的方式吸引用户。面对如此强大的商业壁垒，你是怎样看待这个问题的？

阿达：这个问题我也曾经分析过，不过我不太担心被他们打败，因为用户群和游戏方式的不同，不存在太多竞争用户的问题。新浪、QQ主要是做网络对战，但阿达连连看是个纯粹的单机游戏，有很多元素是这些网络游戏模拟不来的。举例来说，阿达软件首先是易用，打开就可以玩，其次过关后的专题奖励壁纸和屏保显出软件的人性化。玩连连看的用户不少是中年甚至是老年人和上班族女性，他们不大可能有大量的耐性和时间去玩复杂的网络游戏、QQ对战，连连看对于他们来说是最好的休闲方式，这个点抓得非常好。如果单就游戏来说，我只有开发出更有意思的产品才能有发展，连连看不是我的起点，更不会是终点。

大众软件：你的名气已经不算小了，今后对软件的发展怎么看呢？

阿达：希望阿达这两个字逐渐变成一个品牌，当大家一提到阿达，就会反应：哦，那个做好玩的小游戏的公司。有位共享软件界的前辈曾经说过，少生孩子多修路。少生孩子指软件数量要精，多了没用。多修路是指渠道问题，要让用户方便地知道和使用你的软件，如果是共享，还要让用户方便购买你的软件。今后要从这两个方面努力。

阿达是个非常健谈和善于思考的人，面对强大的商业软件的介入，阿达心平气和、沉着应战。我们希望看到阿达系列小游戏能有更多的改进。

经常在网上看到一些小游戏，它们很多都是用Flash制作的，本期我们将综合运用前面各期的知识介绍Flash小游戏的制作。

制作小游戏

——Flash MX多媒体制作系列连载（完结篇）

■北京 潇湘工作室

Flash游戏制作的基本要求

由于使用Flash制作的大都是一些相对简单、工程不大的小游戏，所以，用Flash制作的游戏有其独特的方面，我们在学习使用Flash进行游戏制作之前，有必要了解一下Flash制作游戏的一些基本要求。

首先，要对整个游戏过程有清晰的认识。

如果游戏的制作者对游戏的过程没有一个比较清晰的认识，那么将很难制作出高质量的游戏。例如，我们制作一个打靶的游戏却没有设计计分的方法，这样的游戏就显得不成熟；再如，游戏一运行就一直进行，没有结束的时候，这也不合理。

其次，游戏要有一定的趣味性。游戏当然是为了消除烦闷制作的，没有趣味的游戏自然不会有人去玩。

再次，游戏要稳定性好。试想一个游戏还没有玩一会儿就跳出，玩家会是什么感觉？所以，要考虑其稳定性，特别是要注意在编写脚本时一些循环条件的使用。

实例制作



图1

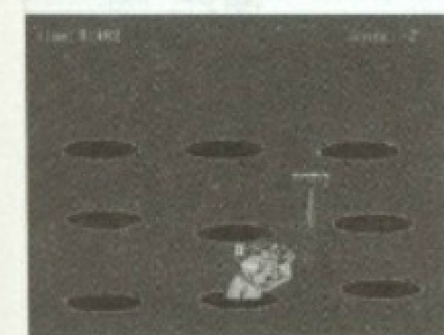


图2



图3

下面将通过一个简单的例子“打地鼠”介绍游戏的制作，为了便于介绍，这里分为以下几个方面：

（一）游戏过程

当游戏启动时的界面如图1所示，界面中给出游戏说明，玩家可根据游戏说明玩此游戏。

单击“Play”按钮即进入游戏运行界面，如图2所示，左上角的“time”显示时间的流逝，用户可用锤子击打从洞里随机出来的老鼠或猫，击中老鼠，右上角的“score”分值加1，击中猫则减2，锤子击打时有声音伴随，而老鼠或猫被打中后也有声音。



图4



图5

如果游戏时间到而分值score超过10，那么进入如图3所示界面。游戏胜利，单击下方的“是”将重新进行游戏，单击“否”将退出游戏。

如果在游戏过程中没有打过猫，而分值score小于10，那么进入如图4所示界面。

如果在游戏过程中打过猫，而分值score小于10，那么进入如图5所示界面。

有了上面对游戏过程的认识，下面我们来进行游戏的制作。

（二）元件制作

本实例需要制作一系列的元件，有cat、rat、hamer、losepic和winpic图形元件，play、again、quit、rathot和cathot按钮元件，还有hamerclip、ring和hole影片剪辑，其中各个图形元件的制作这里不介绍，下面只对按钮元件和影片剪辑的制作做简单的介绍。

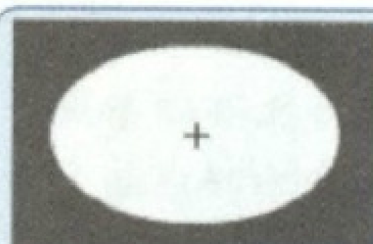
制作按钮元件

1.按Ctrl+N新建一个fla文档。单击舞台，单击属性面板上的“大小”按钮，在弹出的“文档属性”对话框中设置尺寸为640×480，背景色为深灰色。

2.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，设置“行为”为按钮，并输入名称play。单击“确定”进入play按钮元件的编辑环境。单击工具箱中的文本工具，在舞台上“弹起”帧输入文本“Play”。单击工具箱中的箭头工具，选中舞台上的文本，按Ctrl+F3打开属性面板，设置文本类型为“静态文本”，字体为“宋体”，字体大小为35，颜色为白色。单击“点击”帧，按F6插入关键帧。单击工具箱中的方形工具，在“点击”帧的“Play”字样上方绘制一个大小刚好能覆盖住“Play”文本的矩形（注意，不是矩形框，所以务必要保证颜色区的填充色不是无色）。

3.用同样的方法制作again和quit按钮。

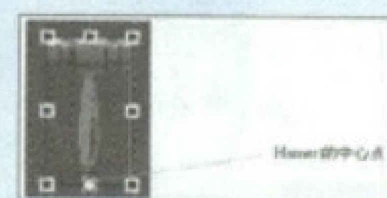
4.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为按钮，并输入名称rathot。单击“确定”进入rathot按

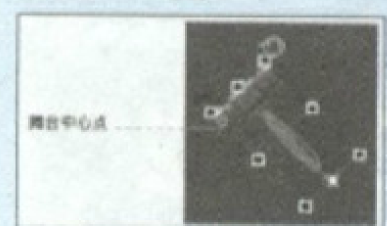

图6

钮元件的编辑环境。单击工具箱中的圆形工具，在“弹起”帧绘制一个大小合适的椭圆形，如图6所示。

5.用同样的方法制作一个名称为cathot的按钮元件。

制作影片剪辑

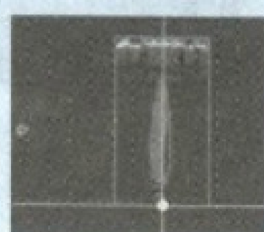

图7


图8

下面制作hamerclip影片剪辑，用于在游戏中的锤子击打。

1.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，设置“行为”为影片剪辑，并输入名称hamerclip。单击“确定”按钮进入编辑环境。把hamer图形元件拖到舞台上。单击第2帧，按F6插入关键帧。单击工具箱中的变形工具，单击第2帧舞台上的hamer图形元件，把其中心点拖到其下方中间，如图7所示。把鼠标移到hamer角上的控制柄，旋转其角度，并通过调整使锤子的锤面落在舞台中心点上（图8）。


图9


图10

2.执行“查看”→“标尺”打开标尺，从水平标尺和垂直标尺处拖下两根辅助线，交于第2帧舞台上hamer的中心点，如图9所示。单击第1帧，调整舞台上的hamer图形元件，使其下方的中心点位于辅助线交点处（图10）。单击第1帧，按F9打开动作面板，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
stop();
```

下面制作ring影片剪辑，用于在游戏中被锤子打中后的眩晕状态。


图11

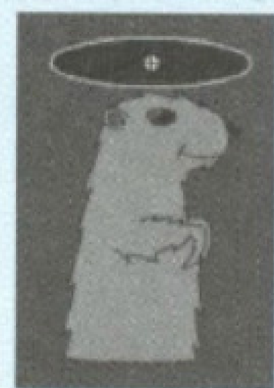

图12

1.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，设置“行为”为影片剪辑，并输入名称ring。单击“确定”进入编辑环境。单击工具箱中的圆形工具，在工具箱的颜色区中设置笔触颜色为黄色，在舞台上绘制一个大小合适的圆环，如图11。单击第2帧，按F6插入关键帧。单击工具箱中的直线工具，在舞台上绘制一大小合适的星形，并在属性面板中设置其颜色为白色，如图12。

2.同样，设置3～7帧各帧的星形。

下面制作hole影片剪辑，其用于设置动物根据响应钻出地洞，及它被打中后的一系列眩晕动画等。


图13


图14

1.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，设置“行为”为影片剪辑，并输入名称hole。单击“确定”进入编辑环境。连续单击5次时间轴层控制区的增层按钮增加5个图层，从下到上依次命名为hole、rat、cat、mask、hot area和action。

2.单击hole层，单击工具箱中的圆形工具，设置笔触颜色为白色，填充色为黑色。在舞台上绘制一大小合适的圆形，如图13，在该层第40帧处按F5扩展静止帧到该帧。

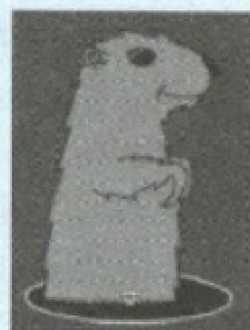

图15


图16

3.单击rat层第1帧，把rat图形元件从库面板中拖到舞台上合适位置，如图14。单击第5帧，按F6插入关键帧，将rat调整至如图15所示的位置。单击第11帧，按F7插入空白关键帧。在第21帧插入关键帧，添加rat图形元件，并调整至舞台上合适位置，把ring影片剪辑从库面板中拖到该帧舞台上合适位置，如图16所示。单击工具箱中的箭头工具，框选rat层第21帧的rat图形元件和ring影片剪辑，按Ctrl+G将它们群组。打开属性面板，把第21帧处的帧标签设置为：rathit。单击rat层第30帧，按F6插入关键帧，并调节该帧处的群组对象位置如图17所示。右键单击第1帧和第21帧，在弹出菜单中选择“创建补间动画”项。


图17


图18

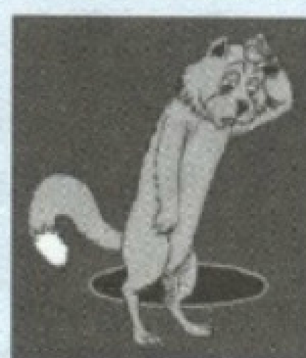
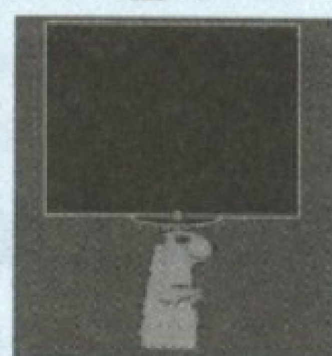

图19


图20


图21


图22

4.单击cat层第11和第15帧，按F6插入关键帧。把cat图形元件从库面板中拖到舞台上合适位置，如图18、19所示。在第21帧插入空白关键帧，第31帧插入关键帧。把cat图形元件和ring影片剪辑从库面板中拖到第31帧舞台上合适位置，如图20所示。单击工具箱中的箭头工具，框选中cat图形元件和ring影片剪辑，按Ctrl+G将它们群组。打开属性面板，把第31帧的帧标签设置为：cathit。单击cat层第40帧，按F6插入关键帧，并调节该帧处的群组对象位置如图21所示。右键单击cat层第11和第31帧，在弹出菜单中选择“创建补间动画”。

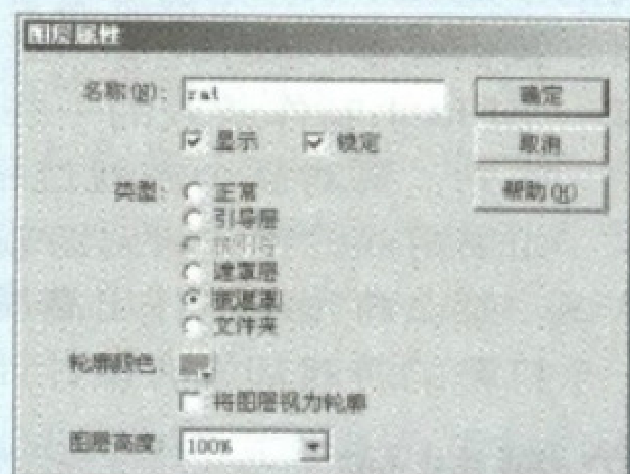


图23

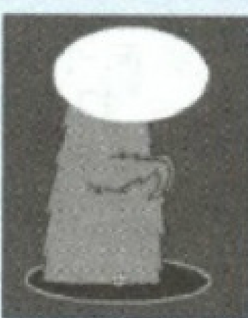

图24


图25

5.单击mask层，单击工具箱中的方形工具，在舞台上合适位置绘制一大小合适的矩形，如图22。右键单击时间轴层控制区的mask层，在弹出菜单中选择“遮罩层”项，在该层第40帧处按F5扩展静止帧到该帧。右键单击rat层，在弹出菜单中选择“属性”项，弹出如图23所示的对话框，在对话框的“类型”中选择“被遮罩”项。单击“确定”回到舞台。

6.单击hot area层第6帧，按F6插入关键帧，并把rathot按钮元件从库面板中拖到舞台上合适位置，如图24。单击工具箱中的箭头工具，单击hot area层第6帧处的rathot按钮元件，在属性面板中设置其透明度为0。在第11帧插入空白关键帧。在第16帧插入关键帧，把cathot按钮元件从库面板中拖到舞台上合适位置处放置，如图25。单击第16帧处的cathot按钮元件，在属性面板中设置其透明度为0。单击第20帧，按F5扩展静止帧到该帧。

7.单击action层第1帧，按F9打开动作面板，并在动作面板的脚本窗格中输入：

```
stop();
```

分别单击action层第10帧、第20帧、第30帧和第40帧，按F6插入关键帧，在动作面板的脚本窗格中输入：

```
gotoAndStop(1);
```

说明： 因为有4个动画片断，每个对应一个相应的响应，所以，每个动画片断完毕都要回到第1帧并停止（语句“gotoAndStop(1);”），而hole一开始必须是停止的，所以一开始要有“stop();”语句。

（三）舞台元件布置及调整

1.单击舞台左上角的[场景]按钮回到场景1。双击时间轴层控制区的图层1，将其命名为start。单击工具箱中的文本工具[A]，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为“宋体”，字体大小为35，颜色为白色。在舞台上合适位置处输入文本“打地鼠”及“游戏说明”。在“游戏说明”文本下输入如下文本：“游戏中将有鼠或猫从9个洞中随机冒出来，打中老鼠加1分，打中猫减2分，得10分获胜，游戏时间是90秒钟。”在属性面板中修改“游戏说明”文本和其下的文本大小分别为30和20。

2.把库面板中的rat、cat、hammer图形元件和play按钮拖到合适位置，得到图1所示的界面。

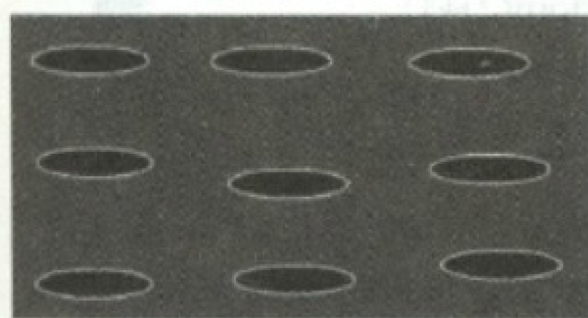


图26

3.连续单击6次时间轴层控制区左下角的[插入图层]按钮增加6个图层，并从下到上依次将它们其命名为hole、hamer、time and score、win or lose、play again和action。单击hole层第2帧，按F6插入关键帧。把9个hole影片剪辑拖到舞台上放置，如图26所示。在属性面板中依次把这9个影片剪辑命名为1～9。单击第3帧，按F5扩展静止帧到该帧处。

4.单击hamer层第2帧，按F6插入关键帧。把hamerclip影片剪辑拖到舞台上放置，并在属性面板中将实例名称设为hm。单击第3帧，按F5扩展静止帧到该帧处。

5.单击time and score层第2帧，按F6插入关键帧。单击工具箱中的文本工具[A]，在舞台上分别输入4个文本，分别为“time：”、“0”、“score：”和“0”。在属性面板中设置这4个文本的字体类型均为“宋体”，字体大小为25，颜色为白色。设置“time：”和“score：”这两个文本的文本类型均为“静态文本”。设置“time：”和“score：”右边的文本“0”的文本类型为“动态文本”，实例名称分别为time和score。单击第3帧，按F5扩展静止帧到该帧处。

> **注意：**两个动态文本要有足够的长度，这样才有足够的文本区显示时间和分数。

6.单击win or lose层第4帧，按F6插入关键帧，并将winpic图形元件从库面板中拖到舞台上合适位置。单击工具箱中的文本工具，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为“宋体”，大小为25，颜色为白色。在舞台上合适位置处（如图3所示）输入

“你厉害
我投降
认打服输”

单击第5帧，按F6插入关键帧，并将losepic图形元件从库面板中拖到舞台上合适位置。单击工具箱中的文本工具[A]，在属性面板中设置文本类型为“动态文本”，字体为“宋体”，大小为25，颜色为白色。在舞台上合适位置处（如图5所示）输入

“好端端的
干嘛打人家嘛
冤死了”

单击工具箱中的箭头工具[箭头]，选中刚添加的文本，在属性面板中设置其实例名称为hit。

再来一次?
是　否

图27

7.单击play again层第4帧，按F6插入关键帧。单击工具箱中的文本工具[A]，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为“宋体”，大小为25，颜色为白色。在舞台上合适位置处输入文本“再来一次？”把again和quit按钮拖到第4帧舞台上合适位置，如图27所示。在第5帧处单击，按F5扩展到该帧。

（四）声音效果

本例需要两处声效，一处是锤子击打时的声效（hammers），一处是老鼠或猫被打中后的声效（drops）。

1.执行“文件”→“导入到库”命令打开“导入到库”对话框。选中hammers.wav和drops.wav两个文件，然后单击“打开”按钮将它们导入到库中。

2.双击库面板中的hamerclip影片剪辑进入其编辑环境。单击图层1第2帧，在属性面板中设置“声音”为“hammers”，“效果”为“没有”，“同步”为“事件”，如图28所示。

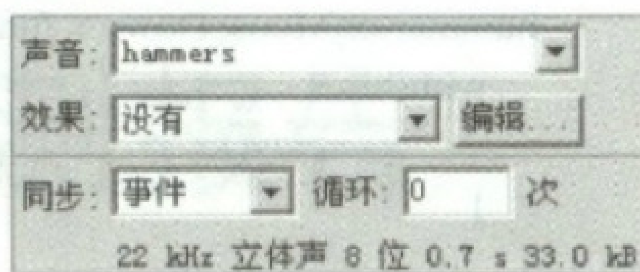


图28

3.双击库面板中的hole影片剪辑进入其编辑环境。分别单击rat层的rathit帧和cat层的cathit帧，在属性面板中设置“声音”为“drops”，效果”为“没有”，“同步”为“事件”，如图29所示。

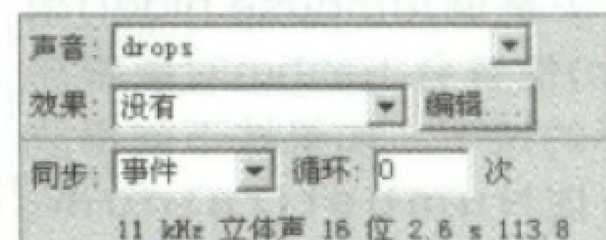


图29

（五）程序编写

这里主要做的是交互部分的程序编写。

1.单击舞台左上角的[箭头]按钮回到场景1。单击start层的play按钮，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) {
  play();
}
```

说明：代码表示单击该按钮即播放，游戏开始。

2.单击play again层的“是”按钮，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) {
  gotoAndStop(1);
}
```

说明：单击该按钮即跳到第1帧，从头开始。

单击“否”按钮，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) {
  fscommand("quit");
}
```

说明：单击该按钮即跳出程序。

3.单击action层第1帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
fscommand("allowscale",false);
fscommand("showmenu",false);
Mouse.show();
varratnum=0;
varcatnum=0;
```

```
varinit=true;
varjud=0;
varjud1=0;
varjud2=0;
stop();
```

说明1：第1句设置游戏窗体不随播放器大小而变化，第2句则设置播放器不显示菜单；第3句设置一开始鼠标是显示的。

说明2：ratnum参数表示打中的老鼠数量，catnum表示打中的猫数量，init用于后面指示时间的初始参照，jud、jud1和jud2后面用于指示时间值作判断，而stop()函数指示一开始是停止的。

单击第2帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
mouse.hide();
startDrag(hm,true);
hammer=new Object();
hammer.onMouseDown=function () {
  with(hm){
        play();
  }
}
Mouse.addListener(hammer);
score.text=Number(ratnum-2*catnum);
```

说明：第2帧游戏开始了，于是调用mouse.hide()隐藏鼠标，然后startDrag(hm,true)使舞台上的hm对象跟随鼠标，采用鼠标侦听器侦听鼠标的按下，如果按下就播放hm实例，并计算所获得的分值Number(ratnum-2*catnum)，将其赋给score文本。

4.双击库面板中的hole影片剪辑进入其编辑环境。单击hot area层第6帧处的rathot按钮，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) {
  _root.ratnum++;
  gotoAndPlay("rathit");
}
```

说明：如果击中该按钮，那么使ratnum值增1，并跳到rathit帧处播放rat被击中后的眩晕动画。

单击第16帧处的cathot按钮，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on (release) {
  _root.catnum++;
  gotoAndPlay("cathit");
}
```

说明：如果击中该按钮，那么使catnum值增1，并跳到cathit帧处播放cat被击中后的眩晕动画。

单击舞台左上角的[场景]按钮回到场景1。

5.单击action层第3帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
dateA=new Date();
if(init){
  dateorg=dateA.getTime();// 开始计时的毫秒值
  init=false;
}
datenew=dateA.getTime();// 获得当前毫秒值
jud=datenew-dateorg;
if(jud<=90000){                  //判断时间的流逝是否小于90秒
  if(jud<1000){
        time.text="00:"+jud;         // 小于1秒时设置的time文本样式
  }else{
        time.text=Math.floor(jud/1000)+":"+jud%1000;  //大于1秒时设置的文本样式
  }
  jud2=jud-jud1;
  if(jud2>0){
        jud1=jud1+1500;          //上面3句表示每1.5秒进入该条件一次
        hl=random(9)+1;          //随机选区舞台上的名为1~9的影片剪辑
        with(eval(hl)){          //eval(hl) 返回实例名
              pos=10*random(2)+1;
              gotoAndPlay(pos);   // 随机播放第1帧（老鼠动画）或第11帧（猫的动画）
        }
  }
  gotoAndPlay(2);          // 跳到第2帧继续
}else{                     // 时间超过90秒
  init=true;
  jud=0;
  if(Number(score.text)>=10){     // 判断分值是否超过10
        gotoAndStop(4);           //超过10分进入第4帧（胜利画面）停止
  }else{
        gotoAndStop(5);           // 少于10分进入第5帧（失败画面）停止
  }
}
```

说明1：语句中使用jud判断时间的流逝，在90秒内时，根据时间设置time文本的显示，而且，利用jud2和jud1来设置舞台上hole影片剪辑播放的时间（1.5秒），并随机播放舞台的hole影片剪辑，和随机播放hole中的rat或cat动画片断，超过90秒后根据分值判断跳到胜利画面或失败画面。

单击第4帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
Mouse.show();
stop();
```

说明：游戏进行时（第2、第3帧），鼠标是隐藏的，而到第4帧（胜利画面）处鼠标要显示，所以调用Mouse.show()将其显示。

单击第5帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
if(catnum>=1){
  hit._visible=100;
}else{
  hit._visible=0;
}
Mouse.show();
stop();
```

说明：第5帧是失败画面，判断是否击打过猫，如果击打过，那么显示hit文本，如果没有击打过就隐藏hit文本，其它和上一帧一样。

至此，一个简单的"打地鼠"游戏就完成了，按Ctrl+Enter就可以欣赏自己的小游戏了。此外用户还可以在游戏时加入背景音乐，设置随时跳出或暂停的机制。P



19款零售版电源产品联合评测报告

新浪网科技频道、IT168.COM、IT.COM.CN、《大众软件》联合发布

在相当长的时期里，电源只是被看作机箱的附属品，消费者往往都是将电源和机箱一同购买，单独购买电源产品的并不多。但随着近年各种硬件设备频率、速度和功耗的提高，电源对于整个系统稳定性的影响也越来越大，电源已从幕后走向了前台。

但对于大多数普通用户来说，电源仍是既熟悉又陌生的电脑零部件。熟悉是因为它是电脑必备的配件，无论你使用台式机、服务器还是笔记本；陌生是因为很少有用户对电源能像对板卡那样有较深入的认识，即使有部分用户想了解，也由于了解渠道较少，找到的不是面向专业人士的天书，就是一些简单的行情推荐。而这次，《大众软件》与新浪网科技频道、IT168.COM和IT.COM.CN合作发布的电源评测，将向大家揭开众多谜团。

这次我们测试的20款电源中，除一款HIPRO公司给DELL电脑OEM的产品外，**其余19款均为直接从市场中购买，并统一送到一家第三方电源生产厂，使用专业仪器设备进行测试，**这样不但能保证测试结果的公正和客观，而且更贴近用户手中产品的状况。

本次测试前期的工作主要由3家网站共同完成，这个过程经历了很长时间，走了许多弯路，主要是在专业化和普及化的平衡性上遇到了难题。大家初步设想做一个大众的读物，但根据测试结果完成的初稿，不自然地又变成了面向行业的“天书”，最后经过商议，决定重新规划测试，推翻一个对用户毫无意义的“内部参考”，做一个对大多数用户有切实意义的选购手册。在专题制作后期，《大众软件》与IT.COM.CN取得联系，决定参与这个意义重大的选题，并在保障用户利益这一问题上与3家网站达成了共识，联合刊载这篇文章。

正式开始本专题之前，再次感谢广大支持我们的读者和用户，感谢为本次测试提供平台和设备的“HIPRO高效电子”。

编者注：本文已由新浪科技频道、IT168.COM和IT.COM.CN这3家网站同时发布，为适应《大众软件》杂志的风格和我们读者群的特点，本刊刊登前对原文进行了适当的调整（不包括测试数据），并增加了一些电源基础知识和选购技巧（小字体插文部分）。

专题导读

电源测试环境介绍

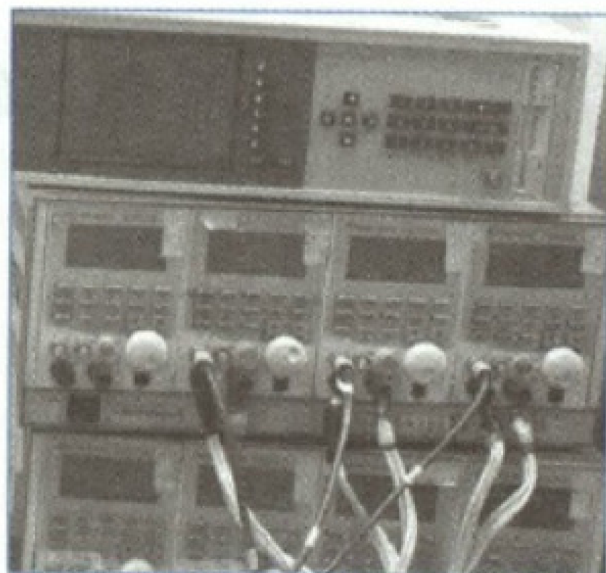


位于东莞市寮步镇的高效电子厂

我们选择的评测场所是一家第三方的电源生产厂——位于广东省东莞市的“高效电子厂（HIPRO）”，在该厂工程师的协助下，利用工厂里的专业设备和测试环境进行测试。高效电子主要为世界知名电脑大厂（包括DELL、IBM、HP、FOXCONN、SONY等）提供OEM电源产品，截止我们发稿之日，该厂家并未在内地零售市场销售自有品牌的产品，因此其设备资源、技术实力和中立性都能得到保证。该厂的产品检验中心拥有多台业界权威的Chroma电源测试仪，以及一间价值上百万的EMI检测室（DELL、IBM等大厂对EMI要求特别严格）。



Chroma 6560交流电源


Chroma 63030智能电子负载仪

本次测试中，该工厂为我们准备了Chroma Programmable AC Source Model 6560，专门提供测试所需的稳定的交流电；再连接上两台Chroma Smart Electronic Load 6304主机，每台主机分别装上4台Chroma 63030 Smart Electronic Load（智能电子负载仪）来控制每一组电压输出的负载。

电源测试项目

1.电源补偿因数测试

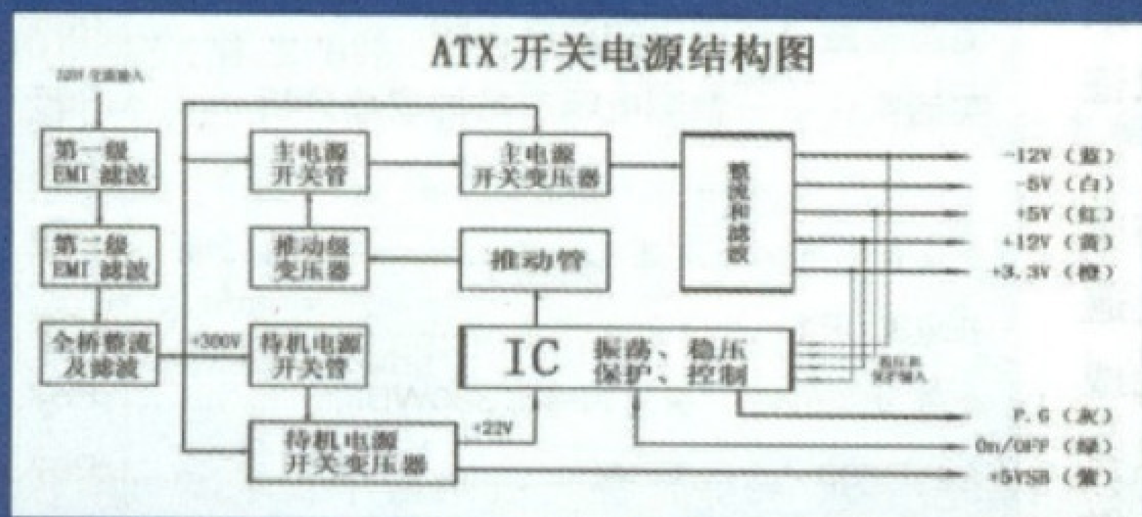
我们在电源输入端直接读取当前的输入电流（Iac）、输入功率（Pin）、电源的功率补偿因数（Pf）。**其中输入功率（Pin）是用户的实际用电量，我们每个月要交多少电费就是看这里。**例如我有一台额定功率300W的电源，所有电脑配件（不包括单独接交流电源的显示器）都工作起来总功率也只是150W，但这时实际输入给电源的功率“Pin”可能有200W，那么一天工作8小时（8h），主机会用掉200W×8h=1.6kWh的电量，即俗称的1.6度电。

现在的许多PC电源中安装了PFC（电源功率补偿）电路，主要作用便是补偿在220V交流电变压成电脑配件所需要的直流电时（+12V、+5V、+3.3V），电流在转换过程中的损失；其另一个作用是防止开电脑时使电网中的电流发生畸变（严重时会加重电网高压电容的负载，或影响其他电器的工作）。由电源的功率补偿因数Pf值的高低，便可看出该电源是否有PFC（电源功率补偿）电路。

一般采用了PFC电路的电源，在有负载时Pf值都会在0.7以上，如果数值在0.9以上就说明该电源是采用了“主动式PFC”设计，这样成本就会高很多。现在市场上的PFC电

电源的“内心独白”——内部结构剖析

■北京 我是菜鸟我怕谁

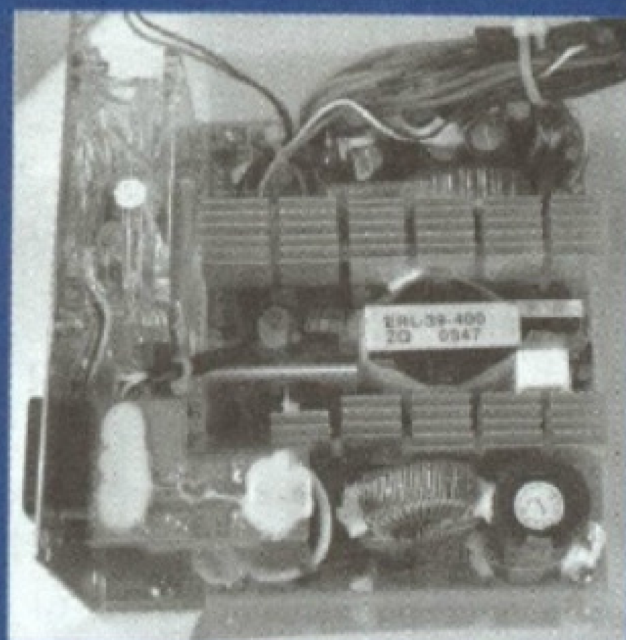


ATX开关电源结构

近年来用户们对电源关注度提高了，可越来越多的问题也浮出了水面，从电源质量、3C认证到最近炒得火热的功率问题都困扰着消费者，归根到底还是对电源知识的匮乏导致了诸多问题……

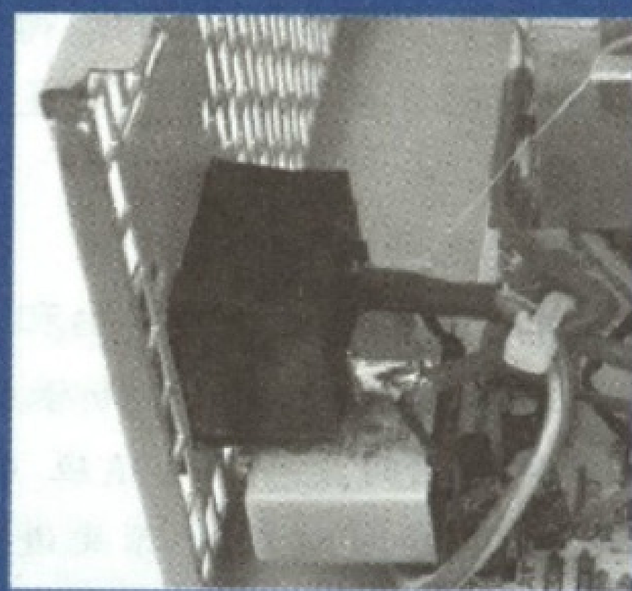
简单来说，PC电源的作用就是将输入的“高压”市电进行整流、滤波等处理，输出适合PC各配件使用的高稳定性低压直流。

从上面的ATX开关电源结构图可看到，电源主要由输入端滤波、整流/变压、控制电路及输出端滤波这4个部分组成，而每部分又由多个电路组成。


一款ATX电源的内部全景

一、输入端滤波电路→

这部分主要包括一级EMI滤波电路、二级EMI滤波电路及全桥整流滤波电路。一级、二级EMI滤波部分主要作用是以低通滤波方式将高频电磁杂波信号滤除（高频杂信号会在其中振荡而不能通过），同时也能防止电源内部的电磁干扰泄漏；而整流滤波电路的作用是对交流电进行整流滤波而形成高压直流电，为开关电路供电。


一级EMI电路

源一般都采用“被动式PFC”设计，可见PFC将是未来“绿色电源”的重要标志之一。

2.额定功率及电压稳定性测试

Table 2. DC Output Voltage Regulation

Output	Range	Min.	Nom.	Max.	Unit
+12VDC [1]	±5%	+11.40	+12.00	+12.60	Volts
+5VDC	±5%	+4.75	+5.00	+5.25	Volts
+3.3VDC [2]	±5%	+3.14	+3.30	+3.47	Volts
-12VDC	±10%	-10.80	-12.00	-13.20	Volts
+5VSB	±5%	+4.75	+5.00	+5.25	Volts

[1] At +12 VDC peak loading, regulation at the +12 VDC output can go to ± 10%.
[2] Voltage tolerance is required at main connector and S-ATA connector (if used).

这是Intel定义的电源电压输出上下限

额定功率是指电源能长期稳定输出电压情况下的总功率，虚标功率的电源在这项测试中会立即露出马脚。我们在常温25°C下，分别在满载、50%负载、空载下读取每组电压值（每组负载上加载的电流都严格按电源铭牌标称计算而来），并与Intel定义的电压值输出上下限标准比较，看是否符合。

电源产品的电压稳定性会严重影响电脑配件的安全性和可靠性，极端情况下可能造成CPU、内存等设备的烧毁。

3.电能转换效率测试

在负载加载仪上读取电源每组电压当前功率值，并加起来得出该电源的实际总输出功率（Pout），这样可检验电源的实际输出功率是否已达到所标称的额定功率；最后根据实际输出/输入功率的比值，可知道该电源的电能转换效率（eff%）。**该数值对用户也有重要意义，可通过它了解到，你交了那么多的电费，究竟有多少是真正被电脑利用上，有多少被浪费了。**

4.模拟机箱温度稳定性测试（40°C）

在40°C的环境下，分别参照第2项和第3项测试读取结果。

PC电源常见技术名词解释

过流、过载与过压保护

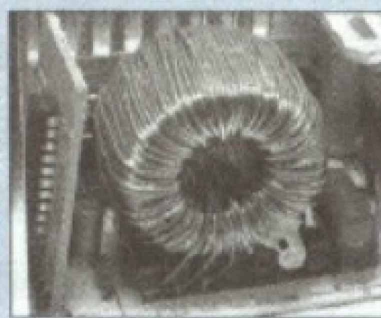
为保护电源自身和负载设备的安全，开关电源一般都设有保护电路（包括温度控制）。过流保护是指当电流超过保护点时，电源会自动切断；过载和过压也都有设定的保护点，相关参数超过保护点，电源就会自动切断。

转换效率、功率因数（PFC）

电源的转换效率是指电源的实际输出功率与输入功率的比值，而功率因数（PFC，Power Factor Correction）则是指有效功率与总耗电量的比值。基本上功率因数可衡量电力被有效利用的程度，PFC数值越大，其电力利用率越高。

被动式与主动式PFC


被动式PFC


主动式PFC

目前PFC电路分为主动式（有源）与被动式（无源）两种。主动式PFC本身就相当于一个开关电源，通过控制芯片驱动开关管对输入电流进行“调制”，令其与电压尽量同步，功率因数接近1.0；同时它还能提供辅助供电，驱动电源内部其它芯片及负担+5VSB输出。被动式PFC就简单许多，只是针对电源的整体负载特性，在交流输入端的抗干扰电路后串接了一个“大号”电感，强制平衡电源的整体负载特性。被动式PFC（功率因数一般为0.8左右）效果较主动式有明显差距，但成本低廉，是目前主流中低端电源常采取的方式。


二级EMI电路

这部分电路是电源的第一道关卡，EMI电路的做工和用料将会直接影响到电源后面处理的效率及稳定性。好的电源在一级EMI电路和二级EMI电路用料都不会含糊，更优质的电源会在一级EMI电路上采用模块式元件，不仅使电路更稳定，对散热也有一定好处。对于目前的CCC电源来说，这两级EMI电路都是不可缺少的，在选购电源时应特别注意这点。

高压端整流滤波电路的作用是对交流电进行整流滤波而形成高压直流电，为开关电路供电。这部分相对简单，主要由二极管和电容组成，二级管用于将220V的交流市电转化成稳定的直流电流。好的电源必须采用和其功率相符的二级管，因为二极管本身有一定耐压和耐流的限制，其最大输出电流太小容易导致电源在大负载下烧毁。而电容容量对整流滤波效果的影响同样非常大，其作用就像是水库，将流量不均匀的电能先存储起来，再均匀地提供给变压器使用；大容量电容能减少电源输出端的纹波波动，并能在意外断电后提供更长的供电时间。因此通过电容上标称值也可简单判断一款电源的好坏，比如一款标称300W的电源，其电容容量不应低于680μF。



滤波电容

二、整流/变压电路→



电脑开关电源一般采用半桥式功率转换电路，由2个开关三极管轮流导通来产生100kHz的高频脉冲波，然后通过高频变压器降压，输出低电压的交流电。这个电路中开关管的最大电流对电源输出功率的大小有一定限制，而高频变压器各个绕组线圈的匝数比例则决定输出电压，由于工作频率很高，它对元件质量和线路搭配都有很高要求。比如主变压器，只要是200W以上的电源，其磁芯直径（高度）就不得小于35mm；而待机变压器只要电源功率不超过300W，磁芯直径达到16mm就够了。

注意这里不单指室温，而是保证电源内部温度也是40℃（把电源放进40℃的恒温箱里持续3个小时恒温）。

目前机箱内温度达到40℃的情况比比皆是，**无法通过该测试的电源，很可能在日常使用过程中（特别是我国南方炎热的夏天）遇到种种问题，严重时可能自行烧毁。**

5.短路保护与过载保护测试

考虑到实际使用情况，我们并没有进行过电流（OCP）和过电压（OVP）测试，而只进行了短路测试和过载保护（OPP）测试，短路测试均根据Intel定义的每组电压最低通过电流标准来进行。这里过载保护（OPP，Over Power Protection）是指电源的负载持续上升，功率达到某个值了就会自动断电，以免出现过流损坏电源或电脑设备。OPP值通常被厂家设为额定功率的1.3～1.6倍，但OPP功率不宜设高，因为在额定功率和OPP功率之间，电源的工作并不稳定。

短路保护与过载保护能有效保证电脑的安全，避免由于电脑配件瑕疵而引起的种种电路危害，确保使用者的生命安全。**缺少短路保护的电源可能会轻易烧毁，而缺少过载保护的电源则可能在长时间过载使用后引发火灾隐患。**

6.电磁辐射（EMI）安全测试

EMI测试是欧洲EMC（电磁兼容性）标准测试中的一个必要测试项目，包括Radiation（辐射骚扰）和Conduction（传导骚扰）两项测试，这里我们采取的是欧洲CE标准中的EN55022 CLASS-B级（大家可在许多电源产品的铭牌上看到这项认证）。**电磁辐射所造成的污染相当严重，长期工作在强电磁辐射环境下会对人体健康产生很大的生理伤害，甚至会影响到下一代的健康。**

电源的额定、最大和峰值功率及估算方法

电源的功率可分为额定功率、最大功率和峰值功率三种。额定功率是指环境温度在-5℃～50℃之间，输入电压在180V～264V之间，电源能长时间稳定输出的功率；最大功率是指环境温度在25℃左右，输入电压在200V～264V之间，电源可长时间稳定输出的功率；而峰值功率是指电源在极短时间内能达到的最高功率，时间仅能维持30秒左右。

了解了相关概念，我们再来看看如何根据电源铭牌标注的信息来估算功率。

对于符合Intel的ATX 2.03或ATX 12V 1.2版规格的电源有两个经验公式：P（额定功率）=U×I（+5V的最大输出电流），其中U为可变化的电压值（单位为伏特，取值可在10～11.5），估算时取最小值为宜（这样结果会比实际额定功率小一些，便于选购时留出余量）；I为电源+5V的最大输出电流，单位为安培。最大功率的估算公式则为P（最大）=λP（额定），其中λ为比例系数（可取1.15～1.25），估算时仍以取最小值为宜。例如，某电源铭牌上标出+5V的最大电流为35A，则P（额定）=10×35=350W；而P（最大）=1.15×350W=402.5W，也就是其最大输出功率。

对于ATX 12V 1.3版，则有另一个经验公式：P（额定）=U×（I+4），U同样是可变化电压值（取值可在10～11.5），取最小值为宜；I为电源+5V的最大输出电流。如果某ATX 12V 1.3版电源的+5V最大输出电流为26A，则P（额定）=10×（26+4）=300W。

电源各路电压输出的功能说明

+3.3V：为传统的信号电压及新型芯片供电，经主板电路变换后用于驱动芯片组、内存、主板连接设备、串行ATA硬盘的部分控制电路等。

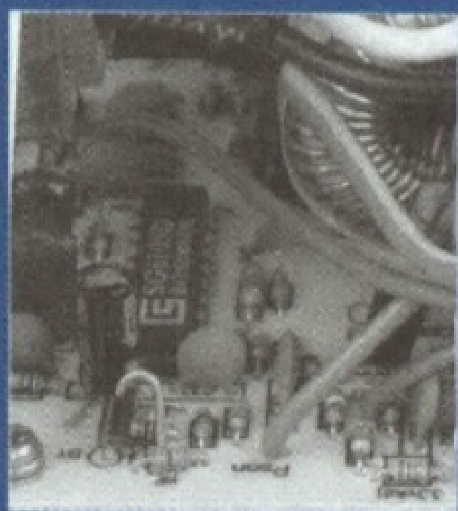
+5V：为传统半导体电路供电，用于驱动主板连接设备、各种驱动器的控制电路、USB设备等，并为P4之前及部分Socket A接口CPU供电，近两年又增加了为高端显卡供电的用途。

+12V：为传统的直流电机和新型CPU供电，并负责驱动部分主板连接设备、各种风扇、驱动器（比如硬盘）的电机等。

+5VSB：即+5V Standby，是在系统关闭后保留的待机电压，用于对系统唤醒的支持。

-5V：用于驱动某些ISA板卡电路，现在已极少用到，输出电流通常小于1A。

-12V：某些串口的放大电路需要用到+12V和-12V，但电流要求并不高，-12V输出电流通常小于1A。



三、控制电路←

开关管的工作需要有控进行，目前PC电源主要采用PWM脉冲宽度调制的方式工作，控制芯片当然必不可少。除控制开关管工作外，控制芯片还负责电压过载和电流短路保护，避免因电源损坏而导致与其连接的电脑设备毁坏。此外，为将高压与低压端完全隔离，芯片对开关管的驱动是通过一个变压器来进行的（外形与高频变压器类似，但个头稍小）。

这部分还包括了一个关键的PG信号发生电路，其作用是电源启动时输出电压都稳定后，再给电脑一个启动信号；而在意外断电时，也能及时地送出关机信号让电脑马上停止工作，对电脑的稳定有很大保护作用。



四、最终输出端滤波电路→

作为电源的最终把关部分，该电路的作用同样非常重要——将低压高频交流电转换为低压直流电输出。一般电源常采用二极管进行整流，扼流电感配合滤波电容进行滤波，因此这部分用料将关系到输出给PC的电流的稳定性。

实话实说——参测电源产品的成绩分析

编者注：由于目前市场中电源的零售利润率相对较高，文中价格仅供参考，实际售价根据地域、渠道、商家利润率等差异可能会有较大差别。成绩表中“输入功率”为测试时电源的实际耗电量，电源“输出功率”也是实测值，“PASS”与“FAIL”表示“通过”和“未能通过”。EMI测试图中横轴代表频率（单位：MHz），纵轴则是Radiation（辐射骚扰）或Conduction（传导骚扰）水平（单位：dBuV）；较直的折线为EN55022标准线，其下方的不规则波浪线是被测产品的测试曲线，后者要完全位于标准线之下，超出即认为不合格。

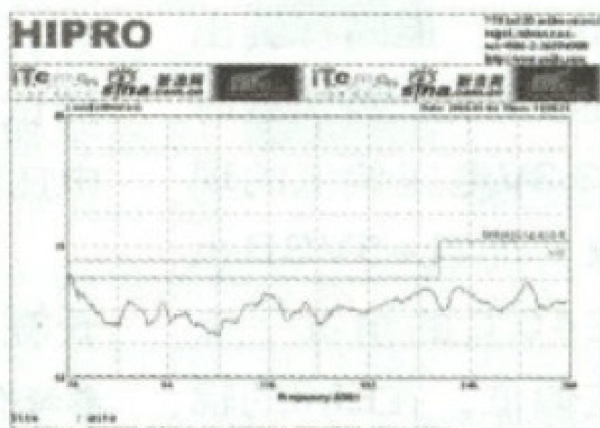
HIPRO高效电子OEM给DELL的电源

■ 型号：HWD3057F3R

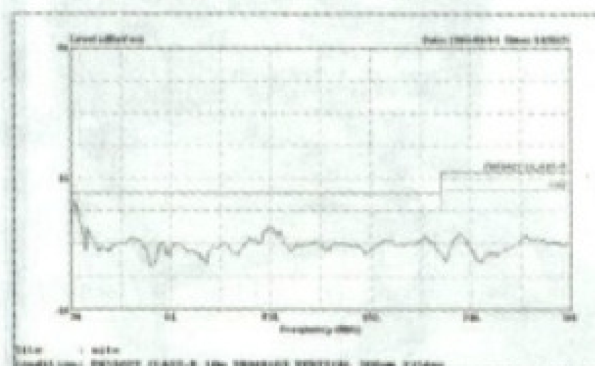


	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%	
0%负载	0.117	8.8		0.340		
50%负载	1.641	193.0	147.4	0.536	76.38	
100%负载	3.182	406.0	289.7	0.581	71.35	
40℃						
0%负载	0.117	8.8		0.342		
50%负载	1.635	193.0	147.0	0.538	76.17	
100%负载	3.172	405.0	288.6	0.581	71.26	
电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.13	11.70	3.40	11.06		5.07
50%负载	4.93	11.80	3.29	12.02		4.96
100%负载	4.95	11.84	3.15	12.46		4.82
40℃						
0%负载	5.13	11.70	3.40	11.07		5.07
50%负载	4.90	11.73	3.28	12.01		4.98
100%负载	4.92	11.68	3.16	12.42		4.86
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS		PASS
过载功率	PASS			462.4W		

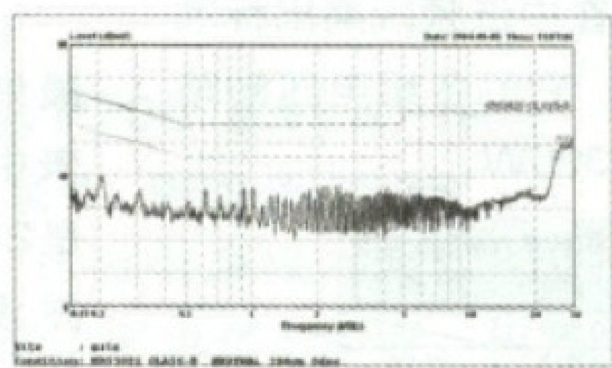
深色底纹的数据代表未通过的项目



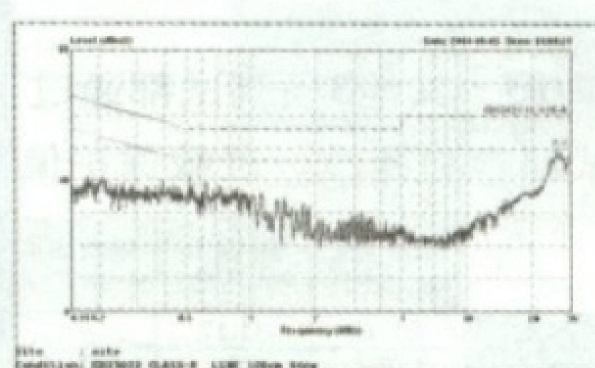
辐射骚扰测试中的水平方向扫描



传导骚扰中的线性测试



辐射骚扰测试中的垂直方向扫描



传导骚扰中的中性测试

这台产品是高效电子专门给DELL电脑OEM制造的电源，并非零售产品。这类产品在满足客户需要的基础上，最重要的就是稳定性和安全性，所以其在设计和制造时对每项指标的检验都十分严格，尤其是EMI测试。测试这台电源的目的是，想让大家对比一下按国外大厂要求制造的电源与国内零售电源的异同。

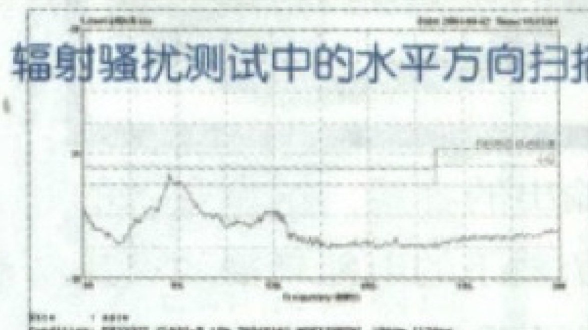
全汉 极冻光 参考价格：240元

■ 型号：ATX3500-65PL

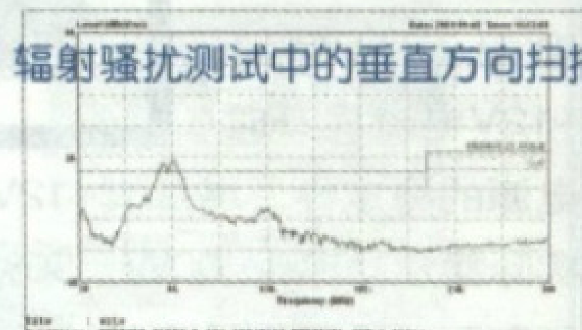


	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%	
0%负载	0.088	11.7		0.601		
50%负载	1.100	190.7	147.44	0.788	77.32	
100%负载	2.345	396.0	296.14	0.769	74.78	
40℃						
0%负载	0.089	11.2		0.602		
50%负载	1.120	192.0	148.6	0.785	77.40	
100%负载	2.915	399.0	296.14	0.761	74.22	
电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.11	11.86	3.38	10.87	4.64	5.02
50%负载	4.98	11.77	3.23	11.17	4.75	4.91
100%负载	4.90	11.43	3.07	11.40	4.87	4.80
40℃						
0%负载	5.12	11.81	3.38	10.85	4.64	5.00
50%负载	4.94	11.88	3.23	11.18	4.78	4.83
100%负载	4.80	11.75	3.08	11.43	4.98	4.66
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			373.3W		

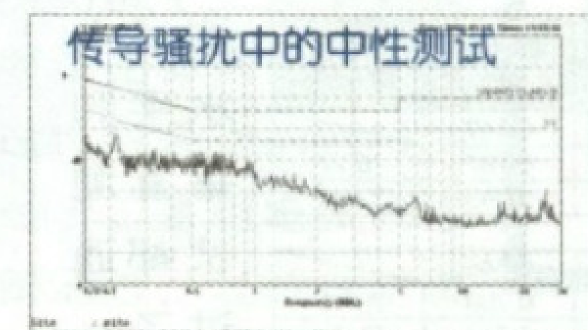
深色底纹的数据代表未通过的项目



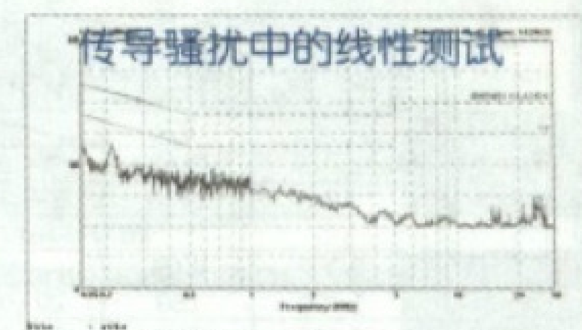
辐射骚扰测试中的水平方向扫描



辐射骚扰测试中的垂直方向扫描



传导骚扰中的中性测试



传导骚扰中的线性测试

这台全汉“极冻光”的实际输出功率达到了其铭牌上的额定功率300W，电能转换效率也能达到令人赞叹的地步，满载情况下效率依然达74.78%，但其+3.3V的电压在满载时电压偏低，+5VSB的电压同样在40°C的恶劣环境下有所降低。EMI辐射骚扰测试的垂直扫描中，中低频段的辐射量超过了EN55022 CLASS-B的标准大约4dB，而在辐射骚扰的水平扫描和传导骚扰的两项扫描都能达到标准。各组电压的短路测试全部通过，过功率保护生效，保护值为373.3W。

编者注：由于篇幅原因，以下一般不再给出EMI测试的详细成绩曲线，只在成绩分析中予以说明。希望详细了解每款产品EMI测试曲线的朋友，可以登陆新浪网科技频道、IT168.COM或IT.COM.CN网站查看。

全汉 炫彩风 参考价格：320元

■ 型号：ATX3500-65PL



炫彩风的实际输出功率也符合自身铭牌上的额定功率300W，但同样会出现极冻光那样满载时+3.3V电压偏低的现象，而且+5VSB也在40℃的情况下电压偏低。在EMI的辐射骚扰垂直扫描时也在中低频段高出标准1～2dB，其他3项测试都通过了。它的各组电压短路测试都顺利通过，过载保护值为396W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.085	11.17		0.597	
50%负载	1.063	190.9	148.49	0.818	77.78
100%负载	2.420	401.0	290.11	0.754	72.35
40℃					
0%负载	0.089	11.9		0.605	
50%负载	1.062	191.2	143.31	0.818	74.95
100%负载	2.432	403.0	286.38	0.755	71.06

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.12	11.93	3.38	10.96	4.67	5.09
50%负载	4.95	11.90	3.25	12.22	4.77	4.99
100%负载	4.81	11.71	3.08	11.46	4.88	4.90
40℃						
0%负载	5.12	11.88	3.39	10.96	4.67	5.09
50%负载	4.90	11.81	3.23	11.26	4.81	4.83
100%负载	5.06	11.92	3.09	11.54	4.94	4.60
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			396W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

全汉 BLUE STORM蓝色风暴 参考价格：380元

■ 型号：FSP400-60THN-P



全汉的这款蓝色风暴采用最新的Intel ATX 12V 2.0标准，在原来的基础上增加了一个+12V的电压输出，以保证+12V电流提升时电源的稳定性，增加其+12V输出的容量。这台电源的实际额定功率为400W，50%负载下的电能转换效率是所有测试产品中最高的，达到了78.77%。在辐射骚扰测试中水平和垂直测试都通过了，

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.068	8.2		0.549	
50%负载	1.478	256.0	201.6	0.787	78.77
100%负载	3.388	554.0	399.3	0.745	72.08
40℃					
0%负载	0.067	8.08		0.546	
50%负载	1.490	258	201.5	0.788	78.11
100%负载	3.416	559	399.3	0.744	71.42

但在传导骚扰测试中低频段就超过平均线很多。短路测试各组电压都通过，电源的过载保护值为613W。

电压稳定性测试	+5V	+12V1	+3.3V	-12V	+12V2	5VSB
0%负载	5.05	12.47	3.40	11.11	12.46	5.05
50%负载	5.00	12.11	3.31	11.91	12.09	4.98
100%负载	4.88	12.14	3.22	12.34	12.12	4.89
40℃						
0%负载	5.11	12.15	3.40	11.09	12.24	5.06
50%负载	4.99	12.09	3.32	11.93	12.08	4.99
100%负载	4.87	12.15	3.24	12.38	12.12	4.91
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			613W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

长城 300P4

参考价格：105元

■ 型号：ATX-300P4-PFC



这是本次测试中价位最低的一款产品，从成绩表中可看到它的额定功率是250W，但其额定功率并没有在铭牌上标识清楚，我们是通过各电压的最大允许输出电流估算出来的。该电源的+5V电压有点偏高，-12V和-5V也有不稳定的情况。它顺利通过了EMI的4项测试，各组电压短路测试都通过，过载保护值为312.6W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.083	11.7		0.639	
50%负载	1.063	180.6	131.8	0.772	72.95
100%负载	2.686	372.0	249.0	0.631	66.94
40℃					
0%负载	0.082	11.5		0.637	
50%负载	1.057	180.0	132.2	0.773	73.44
100%负载	2.389	344.0	236.4	0.656	68.72

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.28	12.01	3.40	10.50	4.42	5.11
50%负载	5.06	12.20	3.27	11.51	4.94	4.97
100%负载	4.81	12.10	3.14	12.06	5.22	4.86
40℃						
0%负载	5.27	11.97	3.40	10.36	4.36	5.12
50%负载	5.06	12.28	3.27	11.55	4.96	4.97
100%负载	4.95	12.25	3.15	11.93	5.15	4.88
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			312.6W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

长城 竞技神 参考价格：190元

■ 型号：ATX-300S



经过我们估算，这台电源的额定功率为300W，其+5V电压在空载时输出值有点偏高。该产品同样通过了EMI的4项测试，但辐射骚扰的垂直扫描很接近标准线，在当负荷加载到100%时就很难保证了。其各组电压的短路保护测试都通过了，过载保护值

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.097	10.94		0.51	
50%负载	1.119	203.0	149.3	0.825	73.55
100%负载	2.636	436.0	296.7	0.753	68.05
40℃					
0%负载	0.099	11.35		0.519	
50%负载	1.111	202.0	149.58	0.825	74.05
100%负载	2.619	433.0	297.1	0.754	68.61

电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.33	11.72	3.38	12.09	4.97	5.10
50%负载	5.06	12.03	3.32	12.12	5.01	4.96
100%负载	4.86	12.17	3.25	12.13	5.03	4.81
40℃						
0%负载	5.33	11.71	3.38	12.09	4.97	5.10
50%负载	5.06	12.12	3.31	12.09	4.99	4.95
100%负载	4.88	12.29	3.23	12.11	5.02	4.80
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			400.8W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

为400.8W。

金河田 325WB 参考价格：125元

■ 型号：ATX-325WB&P4



这款额定功率为300W的金河田电源在满载情况下，+5V和+3.3V的电压输出都偏低；EMI的4项测试都能很好地通过，各组电压都通过了短路测试，过载保护值为362.5W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.094	11.78		0.570	
50%负载	1.118	199.0	148.5	0.813	74.62
100%负载	2.574	420.0	290.8	0.743	69.24
40℃					
0%负载	0.095	11.83		0.571	
50%负载	1.109	199.0	148.7	0.813	74.72
100%负载	2.576	421.0	290.0	0.743	68.88

电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.20	11.95	3.34	10.98	4.60	5.08
50%负载	4.99	11.96	3.23	11.84	4.97	4.93
100%负载	4.70	11.79	3.00	12.28	5.16	4.84
40℃						
0%负载	5.20	11.94	3.34	10.98	4.60	5.07
50%负载	4.97	11.99	3.21	11.88	4.99	4.94
100%负载	4.75	11.89	3.31	12.33	5.18	4.81
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			362.5W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

金河田 海象380WB 参考价格：215元

■ 型号：380WB&P4



大家看到成绩表可能会问，为什么这款金河田海象380WB只做了一些常温下的基准测试？原因是这样的，该电源在做40℃下的测试时，从恒温箱里拿出来后接上电源只有几秒钟，就见其输入功率值直线上升，最后烧毁，整个过程时间非常短。在烧毁的那一刻输出功率也并没有达到额定的380W，按照其包装上的说明，这可是一台面向服务器的电源（一台服务器电源需要长时间工作，内部温度很容易达到40℃）。这款电源的包装标称额定功率为380W，能在0℃～50℃的环境下工作，可在40℃下不到5秒钟就烧毁了，因此对其标称值的准确性我们持保留态度。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.104	14.5		0.638	
50%负载	1.481	254.0	188.5	0.779	74.21
100%负载	3.606	561.0	369.2	0.707	65.81
40℃					
0%负载					
50%负载					
100%负载					

电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.19	12.08	3.37	11.81	4.85	5.09
50%负载	5.03	11.87	3.30	12.22	5.03	4.99
100%负载	4.84	11.70	3.25	12.58	5.16	4.90
40℃						
0%负载						
50%负载						
100%负载						
短路测试						
过载功率						

深色底纹的数据代表未通过的项目

台达 P700 参考价格：180元

■ 型号：DPS-250SBB

这台电源经过测定实际额定功率也是250W，电压稳定性方面也做得很好；EMI的4项测试、短路和过载测试都通过，过载保护值为301.6W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.982	13.8		0.637	
50%负载	0.969	170.8	122.7	0.800	71.84
100%负载	2.026	353.0	245.3	0.792	69.49
40℃					
0%负载	0.098	13.8		0.638	
50%负载	0.970	170.0	125.3	0.800	73.71
100%负载	2.035	354.0	248.5	0.792	70.20

电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.04	11.88	3.38	12.04	5.13	4.99
50%负载	4.97	11.80	3.34	12.05	5.15	4.96
100%负载	4.89	11.85	3.30	12.07	5.17	4.93
40℃						
0%负载	5.05	11.90	3.38	12.04	5.13	4.99
50%负载	4.98	11.97	3.35	12.06	5.15	4.96
100%负载	4.93	12.06	3.32	12.05	5.16	4.93
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			301.6W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

台达 350AB 参考价格：180元

■ 型号：GPS-350AB-200C



台达350AB的实际额定功率为300W，电压稳定性方面与之前的P700一样做得不错。但在EMI的辐射骚扰的两项测试中，其中频波段的辐射值比标准值高出很多，不过传导骚扰的两项测试都通过了。各组电压的短路测试都通过，过载保护值

为478.2W。

	输入电流 Iac(安陪)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.094	12.1		0.584	
50%负载	1.154	207.1	150.6	0.815	72.73
100%负载	2.390	426.0	289.8	0.812	68.02
40℃					
0%负载	0.103	13.6		0.601	
50%负载	1.152	206.7	150.5	0.815	72.81
100%负载	2.369	423.0	289.8	0.813	68.51

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.03	11.74	3.38	11.96	5.12	4.98
50%负载	4.80	11.89	3.27	11.97	5.15	4.89
100%负载	4.80	12.01	3.18	11.94	5.18	4.81
40℃						
0%负载	5.03	11.73	3.37	11.96	5.12	4.97
50%负载	4.80	11.90	3.26	11.96	5.15	4.87
100%负载	4.83	12.04	3.16	11.94	5.17	4.78
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			478.2W		

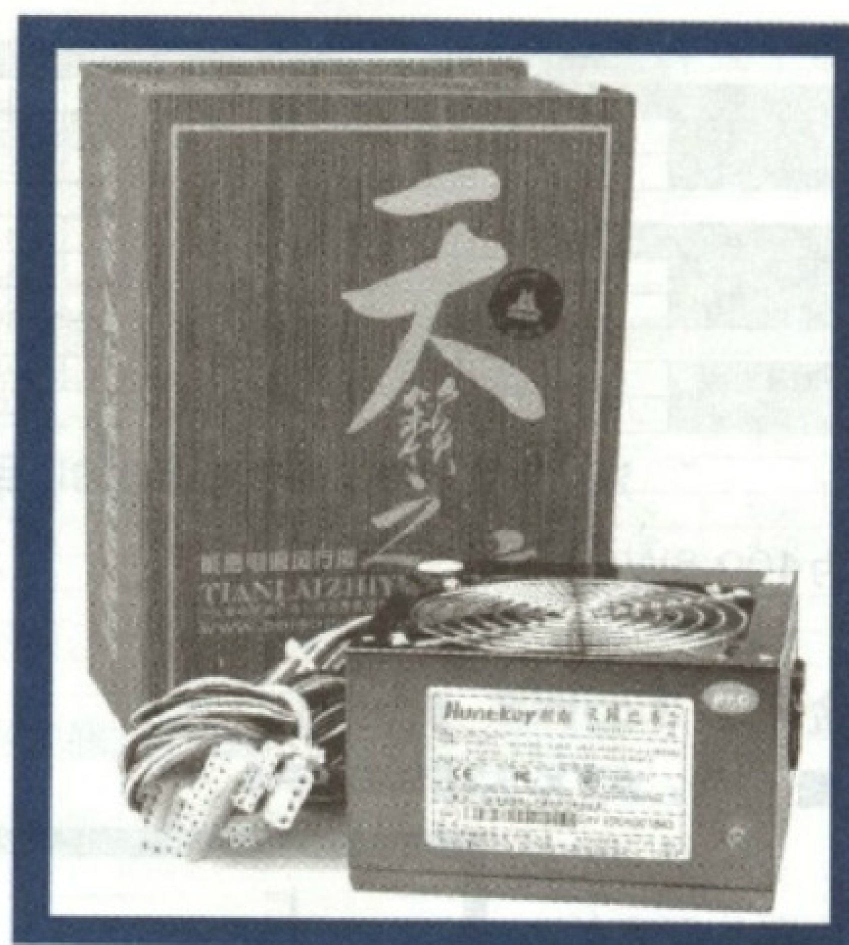
深色底纹的数据代表未通过的项目

航嘉 天籁之音

参考价格：245元

■ 型号：HK350-51CP

这款天籁之音产品额定功率为250W，它并没有像宽幅王那样采用主动式PFC，所以功率因数只有约0.77；但其电压稳定性比宽幅王好，4项EMI测试也全都通过；短路测试各组电压值都通过，过载保护值为338.5W。



	输入电流 Iac(安陪)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.099	13.74		0.633	
50%负载	0.906	156.7	116.67	0.786	74.45
100%负载	1.811	313.0	229.96	0.771	73.47
40℃					
0%负载	0.099	13.86		0.635	
50%负载	0.907	156.8	116.80	0.785	74.49
100%负载	1.813	308.0	227.02	0.772	73.71

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	4.87	11.85	3.30	12.50	4.98	4.90
50%负载	4.99	11.92	3.34	12.27	4.90	5.03
100%负载	5.16	11.77	3.39	11.78	4.93	5.18
40℃						
0%负载	5.18	11.71	3.39	11.77	4.74	5.19
50%负载	4.99	11.96	3.31	12.31	4.91	5.02
100%负载	4.87	11.95	3.24	12.58	4.98	4.88
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			338.5W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

航嘉 宽幅王 参考价格：255元

■ 型号：HK350-138P



这款宽幅王的额定功率为300W，成绩表上最显眼的就是它的功率因数Pf，由于它采用了主动式有源PFC，所以功率因数都在0.9以上，再加上电能转换效率也很高，符合未来“绿色电源”的要求。但其-12V电压在空载时不符合标准，在40℃时50%的负载电压偏低。EMI测试中它在垂直方向上的辐射值超过了标准线一点点（不到1dB），严格来说还是不能通过，其余3项的测试都表现得不错。在短路测试中，+3.3V没有通过，过载保护值为418W。

	输入电流 Iac(安陪)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.121	14.46		0.541	
50%负载	0.936	197.3	146.1	0.959	74.04
100%负载	1.791	389.0	283.7	0.990	72.93
40℃					
0%负载	0.119	14.02		0.534	
50%负载	0.934	197.3	147.7	0.960	74.87
100%负载	1.839	400.0	294.3	0.990	73.58

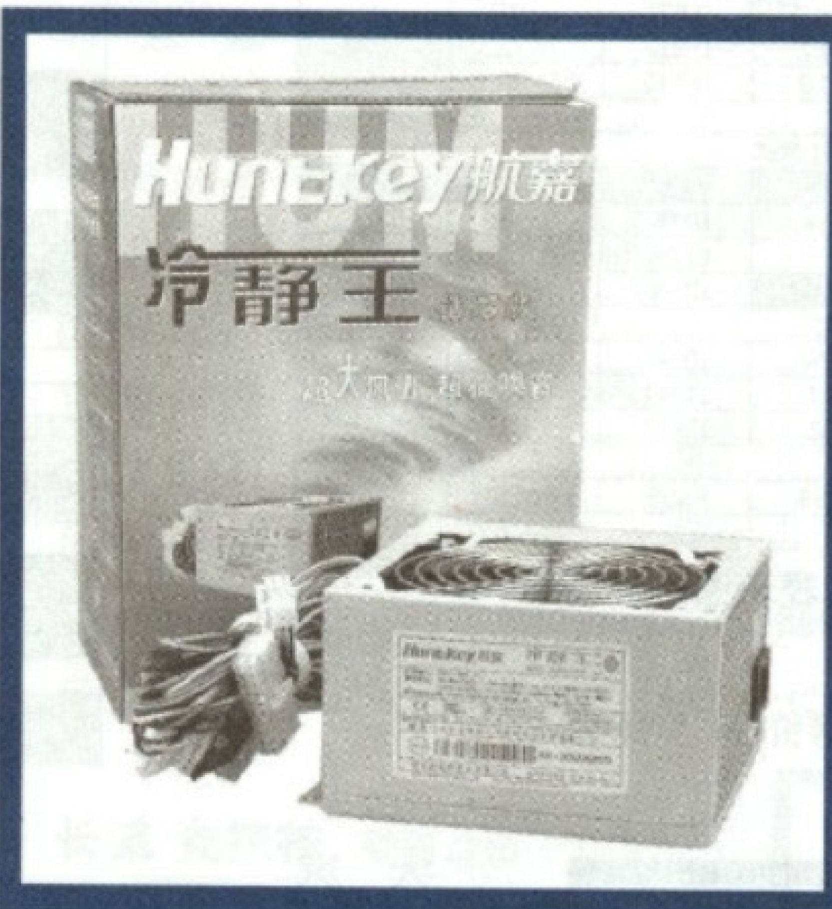
电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.23	11.70	3.40	10.76	5.05	5.14
50%负载	4.97	11.85	3.32	12.43	5.09	4.97
100%负载	4.75	11.62	3.25	12.69	5.13	4.79
40℃						
0%负载	5.24	11.65	3.40	10.76	5.06	5.14
50%负载	5.03	12.20	3.31	12.52	5.05	4.58
100%负载	4.84	12.17	3.20	12.78	5.09	4.77
短路测试	PASS	PASS	FAIL	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			418W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

航嘉 冷静王钻石版1.3

参考价格：190元

■ 型号：HK400-55AP



航嘉冷静王钻石版的额定功率为300W，各组电压输出值很稳定，EMI的4项测试也同样达标。其各组电压的短路保护都通过，过载保护值为396.3W。就其测试表现看，这是一款性价比很好的产品。

	输入电流 Iac(安陪)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.123	16.6		0.615	
50%负载	1.057	185.4	137.4	0.789	74.09
100%负载	2.164	372.0	271.3	0.783	72.92
40℃					
0%负载	0.120	16.0		0.609	
50%负载	1.042	183.0	138.3	0.797	75.57
100%负载	2.470	420.0	299.0	0.775	71.19

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.17	12.12	3.39	11.82	4.86	5.10
50%负载	5.04	11.96	3.34	12.04	4.98	5.03
100%负载	4.91	11.83	3.30	12.35	5.08	4.95
40℃						
0%负载	5.17	12.09	3.39	11.81	4.86	5.10
50%负载	5.06	12.11	3.34	12.06	4.97	5.03
100%负载	4.90	12.18	3.26	12.45	5.11	4.94
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			396.3W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	4.99	12.41	3.27	12.86	5.49	4.83
50%负载	5.06	12.24	3.33	12.12	5.14	4.92
100%负载	5.22	12.15	3.40	12.12	4.86	5.01
40℃						
0%负载	5.22	12.13	3.39	12.12	4.85	5.01
50%负载	5.01	12.23	3.31	12.13	5.14	4.90
100%负载	4.81	12.36	3.22	12.76	5.42	4.79
短路测试	PASS	PASS	FAIL	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			406W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

鑫谷 核动力 参考价格：235元

■ 型号：K8-350P



这款鑫谷核动力的额定功率为350W，满载时电能转换效率较低；电压稳定性不错，仅有-12V空载时电压值偏低。在EMI测试中，辐射骚扰在垂直方向上的低频和中频的辐射都超过了标准约3dB，其他3项测试均通过。在短路测试中+3.3V没有通过，其过载保护值为579.6W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.109	15.7		0.654	
50%负载	1.396	248.8	178.5	0.810	71.74
100%负载	3.158	513.0	343.3	0.740	66.92
40℃					
0%负载	0.109	15.7		0.654	
50%负载	1.858	324.0	246.7	0.793	76.14
100%负载	3.183	517.0	346.0	0.740	66.92

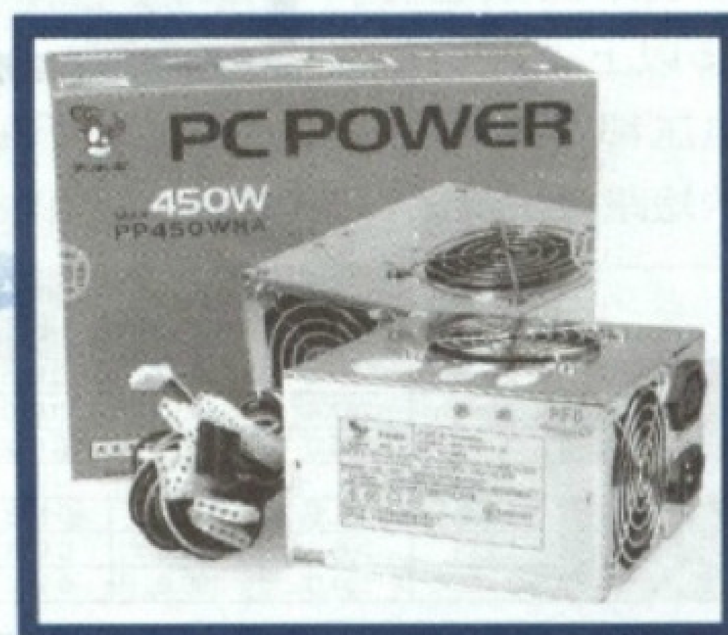
电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.20	11.56	3.33	10.66	5.02	5.17
50%负载	5.02	11.78	3.26	11.59	5.08	4.97
100%负载	4.88	11.99	3.18	12.18	5.15	4.88
40℃						
0%负载	5.20	11.55	3.35	11.66	5.02	5.17
50%负载	5.02	11.86	3.26	12.56	5.11	4.96
100%负载	4.87	12.25	3.21	12.24	5.19	4.88
短路测试	PASS	PASS	FAIL	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			579.6W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

大水牛 黄金版

参考价格：205元

■ 型号：PP450HWA



该产品额定输出功率为350W，+5V电压空载时偏高。EMI测试中辐射骚扰测试通过，但在传导骚扰测试中，Line项在低频段测试未通过。其各组电压的短路测试都通过了，过载保护值为445W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.110	14.1		0.579	
50%负载	1.309	235.6	175.0	0.818	74.28
100%负载	3.014	496.0	344.9	0.750	69.54
40℃					
0%负载	0.114	14.8		0.588	
50%负载	1.298	234.0	174.8	0.818	74.70
100%负载	3.021	498.0	343.0	0.751	68.88

电压稳定性测试						
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.52	12.04	3.42	11.42	5.12	4.98
50%负载	5.02	12.01	3.35	12.10	5.17	4.92
100%负载	4.90	11.99	3.28	12.14	5.21	4.86
40℃						
0%负载	5.16	12.04	3.42	11.42	5.12	4.96
50%负载	5.02	12.05	3.31	12.08	5.14	4.91
100%负载	4.87	12.07	3.15	12.11	5.15	4.84
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			445W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

鑫谷核动力白金版

参考价格：195元

■ 型号：KYP-375ATX



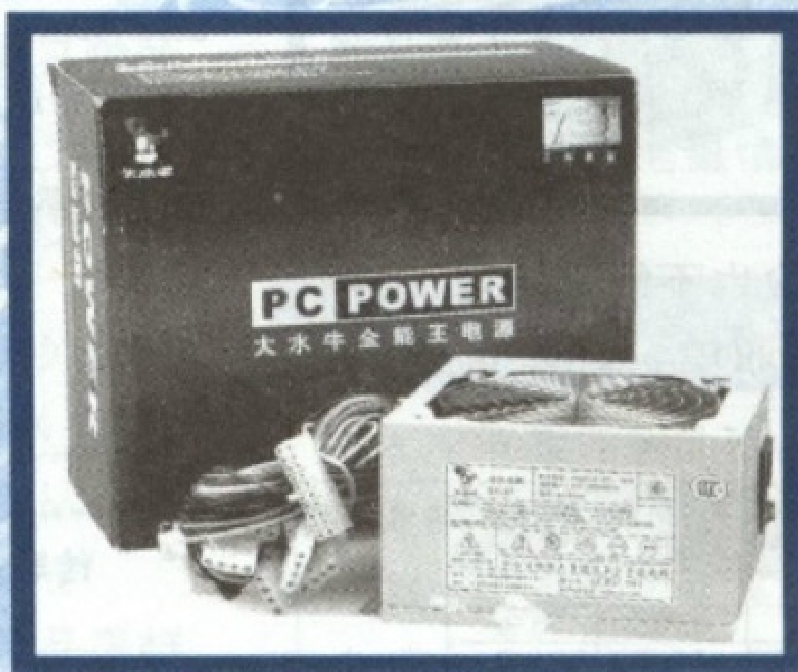
核动力白金版的标称额定功率为300W，电压稳定性很好，所有项目均通过；EMI的4项测试也都全部通过，而在短路测试中+3.3V电压没有通过，过载保护值为406W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.087	11.14		0.584	
50%负载	1.171	203.1	149.6	0.788	73.66
100%负载	2.668	435.0	299.0	0.742	68.73
40℃					
0%负载	0.087	11.18		0.582	
50%负载	1.190	203.6	150.0	0.777	73.66
100%负载	2.673	437.0	295.6	0.744	67.64

大水牛 全能王

参考价格：190元

■ 型号：HK350-51DP



大水牛全能王的额定功率为250W，多了2组电压输出，用于实现不开机播放CD的功能。其各组电压的波动都很正常，EMI的4项测试和各组电压的短路保护测试都通过了，过载保护值为369.2W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.100	14.0		0.632	
50%负载	0.983	167.6	125.8	0.775	75.04
100%负载	2.017	337.0	248.9	0.759	73.86
40℃					
0%负载	0.999	13.9		0.632	
50%负载	0.980	167.5	125.8	0.776	75.12
100%负载	2.021	338.0	249.4	0.760	73.80

电压稳定性测试								
	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB1	12VSB	5VSB2
0%负载	5.19	11.83	3.39	11.83	4.75	5.18	12.29	5.18
50%负载	5.01	12.01	3.33	12.46	4.96	5.09	12.42	5.09
100%负载	4.88	11.99	3.28	12.73	5.05	5.02	12.43	5.03
40℃								
0%负载	5.2	11.8	3.39	11.82	4.76	5.18	12.26	5.19
50%负载	5.02	12.04	3.32	12.5	5.03	5.09	12.42	5.1
100%负载	4.9	12.06	3.35	12.82	5.15	5.02	12.44	5.04
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS				369.2W			

深色底纹的数据代表未通过的项目

七盟 400WAP 参考价格：460元

■ 型号：ST-400WAP



这是本次测试中价格最高的一款产品，其额定功率为400W，由于采用了主动式PFC，所以功率因数也有0.95以上，每组输出电压都很稳定。EMI的4项测试都通过了，每组电压的短路保护测试都通过了，过载保护值为606.3W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.144	25.9		0.816	
50%负载	1.244	267.4	195.7	0.979	73.19
100%负载	2.461	536.0	376.3	0.992	70.21
40℃					
0%负载	0.145	25.5		0.800	
50%负载	1.234	266.0	195.8	0.978	73.61
100%负载	2.456	534.0	385.0	0.992	72.10

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.17	12.03	3.43	10.96	4.99	5.15
50%负载	5.03	11.99	3.37	11.80	5.07	5.05
100%负载	4.91	11.89	3.25	12.21	5.15	4.97
40℃						
0%负载	5.17	12.05	3.43	10.99	5.00	5.14
50%负载	5.03	12.04	3.31	11.79	5.08	5.04
100%负载	4.88	11.99	3.19	12.23	5.16	4.95
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			606.3W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

世纪之星 自由战士 参考价格：130元

■ 型号：ST-ATX330



这款电源的额定功率为300W，每组电压的输出都很稳定，均在标准范围内。在EMI的辐射骚扰的测试中，1MHz～2MHz比AV标准线有所高出，按照高效电子厂工程师的经验也不能算通过。其各组电压的短路保护测试均通过，过载保护值是396W。

	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.097	13.4		0.628	
50%负载	1.130	196.3	149.0	0.792	75.90
100%负载	2.340	414.0	298.0	0.805	71.98
40℃					
0%负载	0.096	13.3		0.627	
50%负载	0.123	195.0	149.3	0.791	76.56
100%负载	2.336	413.0	310.6	0.806	75.21

电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.19	12.09	3.35	11.10	4.66	4.99
50%负载	5.05	11.90	3.27	11.66	4.95	4.93
100%负载	4.91	11.88	3.19	12.13	5.10	4.86
40℃						
0%负载	5.19	12.08	3.35	11.08	4.64	4.99
50%负载	5.03	12.06	3.27	11.65	4.94	4.93
100%负载	4.88	12.05	3.19	12.12	5.06	4.87
短路测试	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			396W		

深色底纹的数据代表未通过的项目

鑫谷 核动力500Ultra 参考价格：425元

■ 型号：SG-500ATX-FL

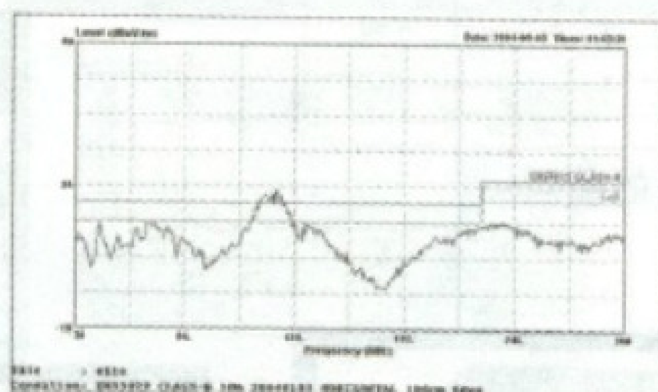


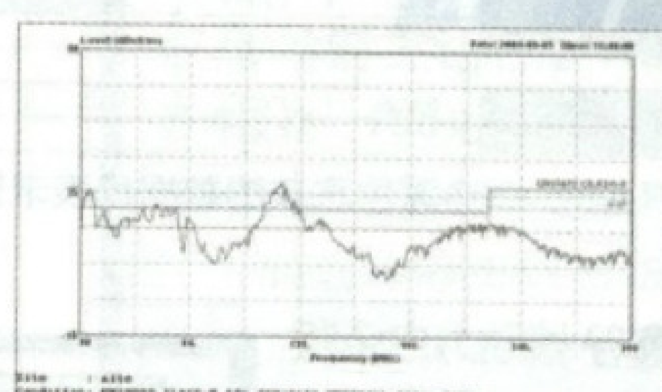
由于这款电源前段时间在媒体上被评论较多，为让大家更了解该产品，我们专门再从市场中买了一台亲身测试。这款样品在满载时输出功率达到了472W，远高于其他参测电源，不过电能转换效率偏低。它的电压输出在满载下+3.3V电压偏低，+5V输出电压在40℃时也偏低。EMI中辐射骚扰测试没有通过，传导骚扰测试中则出现工程师们未曾见过的奇怪波形，低频段超出标准较多。在电压短路测试中，其+3.3V电压未能通过，而过载保护能通过，过载保护值为613.2W。

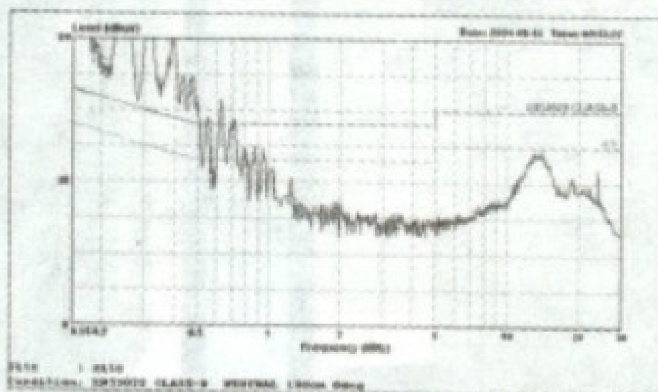
	输入电流 Iac(安培)	输入功率 Pin(瓦特)	输出功率 Pout(瓦特)	功率因素 pf	电能转换效率 eff%
0%负载	0.116	16.9		0.662	
50%负载	1.982	343.0	243.4	0.788	70.97
100%负载	5.066	803.0	472.0	0.716	58.78
40℃					
0%负载	0.113	16.3		0.658	
50%负载	2.003	344.0	243.7	0.788	70.84
100%负载	4.939	792.0	458.3	0.715	57.86

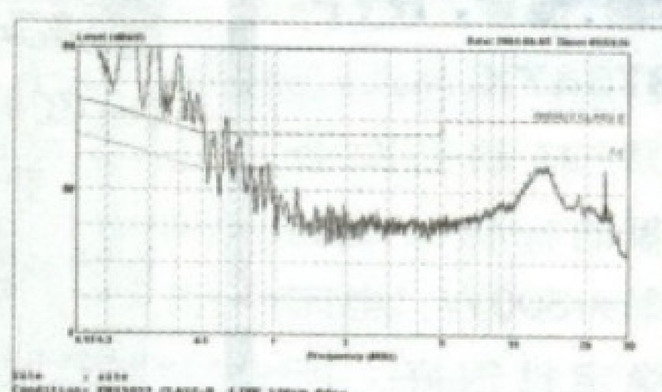
电压稳定性测试	+5V	+12V	+3.3V	-12V	-5V	5VSB
0%负载	5.25	11.69	3.30	10.79	5.04	5.19
50%负载	4.79	12.06	3.18	11.99	5.12	5.00
100%负载	4.78	12.17	3.11	12.59	5.21	4.84
40℃						
0%负载	5.25	11.68	3.29	11.78	5.03	5.18
50%负载	4.81	12.08	3.18	11.99	5.12	4.96
100%负载	4.65	12.12	2.90	12.58	5.23	4.89
短路测试	PASS	PASS	FAIL	PASS	PASS	PASS
过载功率	PASS			613.2W		

深色底纹的数据代表未通过的项目


辐射骚扰测试中的水平方向扫描


辐射骚扰测试中的垂直方向扫描


传导骚扰中的中性测试


传导骚扰中的线性测试

透过测试结果看本质

通过这次测试，我们发现电源市场上存在着以下问题：

1. 名牌型号标注误导消费者。例如“ATX-300P4-XXX”之类，一般消费者很容易误以为它是300W电源，可其实可能只有250W。所以购买时千万不要被包装上的型号或产品名称所误导，最好把电源拆出来，看一下铭牌上是否标明了额定功率。但有些电源连额定功率也没有标上，就像前面提到的几款电源，要不是经过专门计算，消费者就根本不知道它究竟是多少瓦的。

电源测试结果总表

产品型号	电能转换效率100%	电能转换效率50%	短路保护	额定功率	过载功率	电压稳定性	EMI-Radiation	EMI-Conduction	价格
HIPRO(HWD3057)	71.35	76.38	PASS	300	462	PASS	PASS	PASS	
全汉极冻光	74.78	77.32	PASS	300	373	FAIL	FAIL	PASS	240
全汉炫彩风	72.35	77.78	PASS	300	396	FAIL	FAIL	PASS	320
全汉BLUE STORM	72.08	78.77	PASS	400	613	PASS	PASS	FAIL	380
长城300P4	66.94	72.95	PASS	250	313	FAIL	PASS	PASS	105
长城竞技神	68.05	73.55	PASS	300	401	FAIL	PASS	PASS	190
金河田ATX-325WB	69.24	74.62	PASS	300	363	FAIL	PASS	PASS	125
金河田海象380WB	65.81	74.21		380		FAIL			215
台达P700	69.49	71.84	PASS	250	302	PASS	PASS	PASS	180
台达350	68.02	72.73	PASS	300	478	PASS	FAIL	FAIL	180
航嘉宽幅王	72.93	74.04	FAIL	300	418	FAIL	FAIL	PASS	255
航嘉天籁之音	73.47	74.45	PASS	250	339	PASS	PASS	PASS	245
航嘉冷静王钻石版	72.92	74.09	PASS	300	396	PASS	PASS	PASS	190
鑫谷核动力	66.92	71.74	FAIL	350	580	FAIL	FAIL	PASS	235
鑫谷核动力白金版	68.73	73.66	FAIL	300	406	PASS	PASS	PASS	195
大水牛黄金版	69.54	74.28	PASS	350	445	FAIL	PASS	FAIL	205
大水牛全能王	73.86	75.04	PASS	250	369	PASS	PASS	PASS	190
七盟 ST-400WAP	70.21	73.19	PASS	400	606	PASS	PASS	PASS	460
世纪之星 自由战士	71.98	75.90	PASS	300	396	PASS	PASS	FAIL	130
鑫谷核动力500Ultra	58.78	70.97	FAIL	500	613	FAIL	FAIL	FAIL	425

2. 运行在100%负荷时，约一半参测电源的电能转换效率低于70%，这意味着用电脑时有大概20%～30%电能被浪费掉了。

3. 电源的电压短路保护是为了在电脑设备发生损坏，或主机发生短路时保护电源不被烧毁。没能通过该项测试的产品数量之多还是让人惊讶，事实上对于市场里主流的中高档电源来说，短路保护电路应该是最基本的配备。

4. 电压稳定性对于电脑来说十分重要，尤其当你花了数百元购买一台电源就是为保证稳定性时，其意义更加明显。但一些电源的电压超标现象屡屡出现，即便是未超标的产品，有些仅差0.01V就将无法通过测试。对于一些自诩高端的电源来说，连最基本的ATX电源电压标准都无法满足，着实让人意想不到。

5. 电磁辐射标准对于使用者的身体健康十分重要，但约有50%的参测电源没有通过EMI测试，也就是说这样根本无法通过欧洲CE中的EN55022 CLASS-B标准。但据我们所了解，所有购买到的电源，在其铭牌上或官方网站上都直接或间接标称自己是符合CE标准的，其中奥妙到底有谁了解？

6. 值得称赞的是**所有参测电源都拥有了过载功率保护**，这能有效保障消费者在使用高负荷设备时，不会因为长期超负荷运行而烧毁。同时让我们感到欣慰的是，**绝大多数主流品牌的电源额定功率都达到了其标称值**，少数未达标的也只是略超误差范围。可见过去用户关注的焦点——完全虚报额定功率的现象，已在主流品牌的电源中得到了相当程度的缓解。

总的来说，我们认为电源产品生产过程中的品质把关仍不够严谨，虽然所有参测电源都通过了3C认证，符合ATX 1.3或2.0标准，部分产品甚至通过了欧洲的CE检测，但我们从市场上买到的样品却在一些基本测试项目上无法满足要求。

或许有读者会认为，这次测试对一个品牌/型号的产品采样太少，未必能真正代表一款产品的整体情况。的确，这或许对准确率有所影响，但我们可以看到，在严格的测试下，许多电源都暴露出了各种问题，有些问题的存在几率是50%甚至80%。因此我们认为，对于一个普通消费者来说，如果不花许多时间去参读大量电源方面的文章和评测，要选购到真正放心的电源产品，恐怕并不容易，这不得不说是一个产业的悲哀。

编者注： 其实即使是由厂家送测产品的横向评测，每款产品一般也就会提供一台样品而已……

给你一双慧眼——如何快速识别电源的优劣

1.看电源是否通过了3C（没有通过该认证的电源根本不允许在国内市场销售）和其他安规认证，且还应注意CCC认证标志是否为完整的CCC（S&E），即同时通过了安全与电磁认证。每个型号的产品都只有唯一3C认证证书编码，可到中国电磁兼容认证中心"网站（www.cemc.org.cn）核对号码真伪。（**编者注：** 关于3C认证的详细介绍，请参考本刊2004年第06期《标准》一文。）

2.看铭牌上的参数。一款好电源通常会标出详细的各路输出峰值电流、额定功率及最大功率等参数。如果没有标注额定功率，可通过前面介绍的经验公式来估算。

3.观察输出线。为防止输出线在机箱内过于凌乱，好的电源对各路输出线均采用了网线包裹，同时为降低电流传输中的损耗会使用较粗的电线。

4.掂量电源的份量。这种办法虽有些主观，但也比较实用，因为一款优秀的电源在用料上自然不会吝啬。简单地说，份量很重的虽不见得一定是好电源，但拿在手里感觉轻飘飘的一般好不到哪里去。

推荐电源产品

1.台达P700： 作为250W电源，就其180元的价格来说性价比非常不错。

2.七盟400WAP： 作为大功率电源，其性能相当出众，且都严格通过了所有测试项目。

3.航嘉冷静王钻石版1.3： 最具性价比的产品，通过了全部电压稳定性与EMI测试。但其型号有可能会使消费者以为它是400W的，其实其额定功率是300W。这里再次提醒大家，购买电源时一定要认真注意铭牌上标注的额定功率。

很多消费者选购电源时一味追求大功率，这其实是不恰当的。我们应该遵循适用原则，根据自己电脑的配置和耗电量情况适当留出余量即可。

后记

本次电源评测的样品个体数量不多，但基本覆盖了大部分知名品牌，也发现了一些普遍性问题。或许测试结果再次从某种程度上印证了所谓的"国产电源"就是不如"国外电源"的"事实"，DELL、HP等国外品牌机上质量优秀的电源足以让许多国内的零售电源产品汗颜。但同时也别忘了，即便是DELL、HP等品牌台式机上的电源，也有相当一部分是在中国内地生产的。比如我们这次的测试场所——东莞的HIPRO工厂每年就为品牌机提供3000万台OEM的高品质台式机电源，但从来不涉足内地零售市场，究竟是什么原因？这显然值得我们媒体、厂商和消费者三方共同思索……

桌面处理器暂别64位？——双核心CPU战争前瞻

■辽宁 丁哼

每每谈到桌面处理器的发展方向，人们总会想到64位的Athlon 64/64 FX桌面处理器。但微软"县太爷"就是不给AMD这个"穷小子"面子，答应好的64位操作系统就是不给兑现。而Intel这个"财主"也有高招，一边在64位平台追赶AMD，一边来一个大家都意想不到的"双核心"技术，让桌面处理器继续在32位平台发光发热。

双核心处理器的技术分析

所谓双核心处理器技术，是指在一个CPU内安装两个核心，这样CPU负载就能得到有效分配。这样的CPU可在一个时钟内处理两倍的数据量，同时多线程运行，进行高负载处理时性能提升效果显著。目前AMD在该领域的发展速度基本上可与Intel并驾齐驱，唯一区别就在于Intel侧重于桌面平台，而AMD更侧重于服务器平台。

双核心技术与超线程技术的区别：双核心处理器技术不同于Intel以往应用于Northwood核心P4C和Prescott上的HyperThreading（超线程）技术，后者只是用一个核心来模拟两个核心，性能提升非常有限（仅在一些专门优化的程序中有一定效果）；但双核心技术从物理结构上来看，则是将两个CPU核心通过新的封装技术整合为一颗处理器，其内部存在着实实在在的两个处理核心，性能的提升不言而喻。

Intel与AMD各自的双核心技术优势

在最近的IDF 2004上，Intel为我们展示了服务器和桌面平台的双核心处理器。而AMD更是先发制人，在此前一周就让我们见到了AMD自己的服务器平台双核心处理器。Intel与AMD已开始在"双核战争"中较劲，在未来3年里，桌面平台也很可能变为双核心处理器表演的舞台！

1.对32位平台不离不弃的Intel

无论AMD怎样努力地推广64位CPU，作为竞争对手的Intel仍固守32位平台。对于Intel来说，近期就把桌面型CPU从32位转移到64位平台还为时过早，哪怕动用双核心技术对AMD进行打压，也不愿在近期推出64位桌面型CPU。

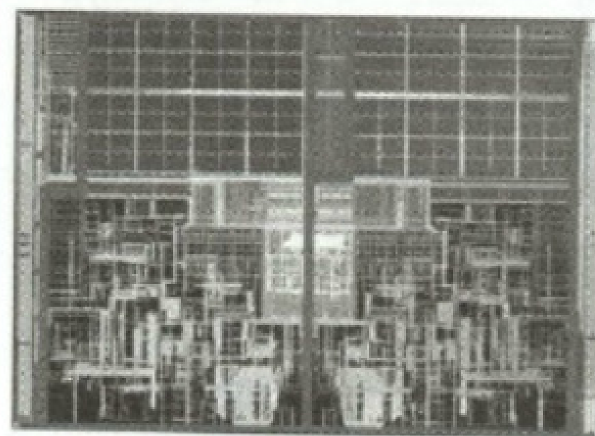
关键词1：核心

Intel目前始终在寻找一款对Athlon 64/FX能构成绝对威胁的CPU。而双核心处理器恰恰能担此重任，只是CPU核心的确定颇为麻烦。纵观Intel现有的诸多桌面型CPU，竟然找不到一种适合双核心的：要么性能满足不了需求，要么功耗得不到控制，就连最新的Prescott也不例外。

正因如此，Intel把目光放到了性能更强、功耗更低的移动版CPU上。作为新一代移动处理器，Dothan核心的优越性能是有目共睹，在2.4GHz频率下它就能轻松击败Prescott 3.4GHz，而此时其发热量甚至不到后者的一半。如果在一枚CPU中集成两枚这样的核心，性能可想而知。

不过Dothan在设计时并没有考虑到双核心的扩展需要，而只是专注于单个核心的高效性。但从目前来看，Dothan仍是最佳选择，这样只有重新为Dothan设计一条高带宽、低延迟的内部总线来连接这两个核心。在IDF上，Intel为我们展示了Montecito处理器（服务器）和Yonah处理器（桌面/移动型，Intel将以缓存容量大小及功耗差异来区隔桌面型与移动版），其中桌面型（移动版）的Yonah（也有资料中称为Jonah）采用65纳米制造工艺。Intel之所以能制造出高主频低功耗的CPU，并能在单核心上又加了另一个核心，65纳米制造工艺起了决定性作用。Intel的这一优势在桌面型CPU制造工艺由130纳米向90纳米转变时，就已体现得相当明显了。

开发代号：Yonah	制作工艺：65纳米
功率：50W	主频：未知
特征：双核心	

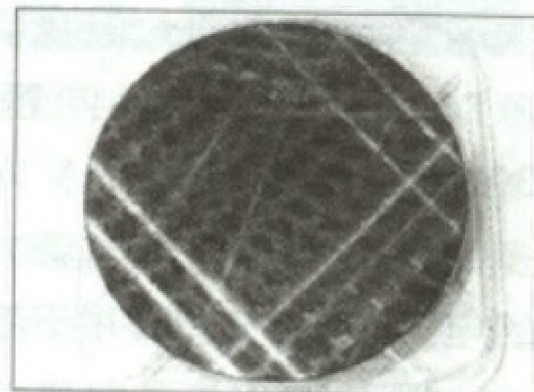

Yonah结构图上便可清晰地看到两个独立内核。

关键词2：缓存

在Yonah的设计中，2MB二级缓存是有争议的地方。左图的顶部是二级缓存，优先权判定器被放置在中央。Yonah的高速缓存看起来似乎与Dothan的缓存并不成比例，可见Intel针对处理器体积进行了重新设计。

关键词3：功耗

虽然采用双核心技术比单核心提高主频更加有效，也能更好地控制CPU功耗，但毕竟多加了一个核心，还相应增加了其他元件，所以功耗肯定会有较大提升。Yonah构建在Dothan核心基础之上，Dothan处理器


Intel展示的0.09微米工艺Montecito双核心处理器300mm晶圆

功耗为21W，双核心加到一起也只是42W。但考虑到Yonah是桌面型处理器，可能在前端总线和频率方面会有所提高，单个核心的最高功耗肯定高于Dothan，也就相应地达到了Intel所公布的50W。

关键词4：发展

在AMD的大力宣传和推广下，64位时代已离我们不远了。Intel看到再沿袭老路走下去并不会有好结果，因此也表示双核心的Yonah在短期内将全面支持64位系统。为让Yonah可执行64位X86指令，Intel必须对现有的Dothan核心进行适应性改进，这样才能在“双核大战”之后的64位大战中立于不败之地。另外有消息称，Intel还会发布双核心的Prescott处理器面向中低端市场。笔者倒希望这不是真的，否则双Prescott核心所带来的200W功耗，恐怕会把我们的机箱变成烤炉。

2.坚守64位平台阵地的AMD

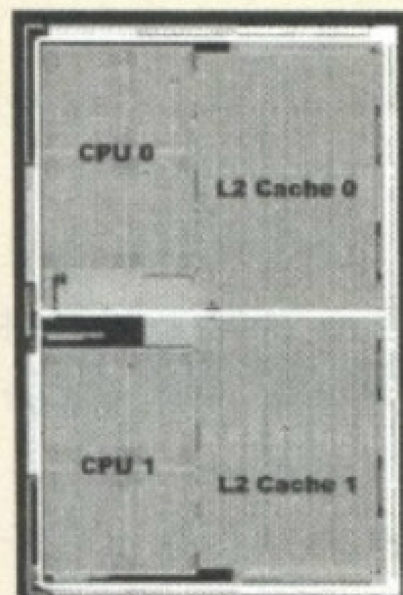
Intel在为桌面双核心处理器忙里忙外的同时，AMD更急于推出双核心的服务器CPU。再配合原有的64位技术，AMD定然能在技术上取得一定的领先优势。随着时间的推移，其竞争对手Intel必然会针对服务器平台、桌面平台、移动平台推出多种全方位的64位解决方案。这时AMD只要再把双核心的服务器处理器改造（简化）一下，面向桌面平台和移动平台的产品也就诞生了。

关键词1：核心

为延续技术优势，AMD首先推出服务器平台的双核心Opteron处理器也是相当合理的策略。总的来说AMD在双核心领域的步伐仍要快于Intel，目前AMD宣布已完成了双核心Opteron的设计，并制作出了工程样品。

大家都知道，Opteron可直接支持多处理器运作而不必依赖芯片组，这是因为其内部拥有3个Hyper Transport总线控制单元。就Opteron架构来看，3个Hyper Transport总线控制单元分别用于处理与北桥芯片、PCI-X控制器和其他处理器的连接。AMD的双核心Opteron只需将两个核心直接集成在一起，通过16位、6.4GB/s带宽的Hyper Transport总线连接即可，其技术实现难度远小于Intel的Yonah。Athlon 64/64 FX也属于类似情况，虽然它们只有1条Hyper Transport总线与北桥通讯，但另外两条Hyper Transport仍然存在，只不过目前被AMD屏蔽罢了。

开发代号：Toledo	制作工艺：90纳米
功率：未知	主频：未知
特征：双核心	



双核Opteron处理器的核心结构

关键词2：缓存

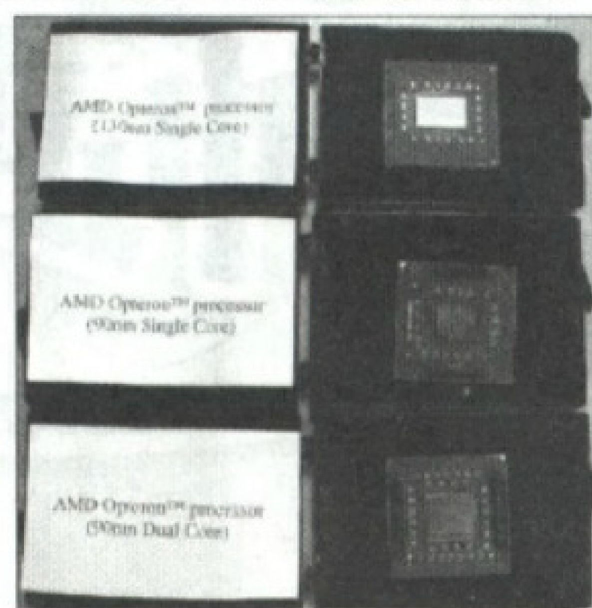
在缓存方面，双核心Opteron、Athlon 64/64 FX拥有2MB缓存，与Yonah持平。从AMD公布的双核Opteron核心图看，两个核心与两个二级缓存相当清晰。双核心Opteron和Athlon 64/64 FX都将采用独占式缓存设计，每个核心将单独拥有自己的二级缓存和独立的128位内存控制器，其中双核心Opteron、Athlon 64 FX共拥有2MB缓存，双核心Athlon 64则只有1MB，成本更低。

关键词3：功耗

功耗问题是双核心技术的最大烦恼，尽管目前的Opteron功耗（89W）比Intel的Prescott（103W以上）低了许多，但相对Intel的Yonah处理器（仅为50W）要高出近一倍。AMD没有公布未来双核心处理器的主频和功耗，也许就是因为这个原因。就目前看来，AMD的双核心产品在功耗上将处于绝对劣势，即使双核心Athlon 64/64 FX达到“计划中”的120W功耗，用户也很难接受。

关键词4：发展

既具备双核心又具有64位平台的优势，这两大特点让AMD赢在了起跑线上。只是AMD在什么时候推出双核心处理器的桌面版本，这是最为重要的。另外AMD甚至还会继续发扬光大“闪龙”（Sempron）系列，既然Sempron系列都能出来一个K8平台的版本，未来出现一个双核心的Sempron也是有可能的。


早先提前曝光的AMD双核心Opteron

写在最后

我们通过下面这个表格小结一下：

厂商	技术难度	产品功耗	发展空间	产品价格
AMD	胜	负	胜	?
Intel	负	胜	负	?

Intel处理器发展计划	2004	2006
桌面平台	55%超线程	40%双核心
服务器平台	100%超线程	85%双核心
移动平台	?	70%双核心

无论双核心技术怎样发展，Intel仍旧不离不弃32位平台。从技术难度上说，Intel的Yonah针对双核心进行了重新设计，其技术成本必将体现在处理器新品的最初上市阶段；而AMD的双核心处理器同时还具有着64位的发展空间，只需等待微软推出64位操作系统。唯一令Intel庆幸的是，AMD在目前还没能解决处理器功耗的问题，这或许会给Intel在“双核战争”中争取一定先机。到底这场战争谁是胜者，也只有未来的市场和我们广大消费者能决定了。



七种武器

——七款搜索工具条横向评测

■策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室J·龙灰讧舞

如果你想方便地进行搜索，请选择搜索工具条；如果你不想看到网站中的广告，请选择搜索工具条。是的，搜索工具条的出现绝对是一个美妙的创意，不过当创意被不停复制后，用户就面临很大的困扰了……应当说它的出现是搜索引擎商真正从用户角度考虑的体现！除提供各种资源的搜索功能外，其他如拦截广告、高亮显示等附加功能无一不体现商家的良苦用心。不过，过多商家的涌入也为用户带来了困惑，两个星期前我们还只打算评测6款搜索工具条，现在增加到7款。面对如此之多的工具条，我们只关心一个问题：它们之中到底谁执牛耳？在揭开谜底之前，让我们来听听这次参与评测的工具条们是怎么说的。

Google工具条： 我的大名想必已如雷贯耳，作为搜索工具栏的先行者，在这里我保持沉默……
http://www.toolbar.google.com/

百度搜霸： 你有权保持沉默，但你的每项功能将作为呈堂证供，——和我对比！
http://bar.baidu.com/sobar/promotion.html

Yahoo！工具条： 别听他们俩瞎掰，在这里没有最好，只有我更好！
http://cn.companion.yahoo.com/

3721上网助手： 一句话，虽然我是中途参与评测的"插班生"，但我并不是"差班生"！
http://assistant.3721.com/

新浪点点通： 不可否认我沾了网站的光，但难道你要我用自己的非强项和Google抗衡吗？！
http://www.sina.com.cn/ddt/

MSN工具条： 有人说我是"鸡肋"，但尝过之后保证你会说我是"牛肋"……
http://toolbar.msn.com/

天网搜霸： 前面各位前辈说了很多，我也看到了自己的不足，总之：有困难要上，没有困难创造困难也要上！
http://toolbar.bingle.com.cn/

下面请听我们和搜索工具条不得不说的故事……

POPSOFT 大众软件 编辑选择

七款参测产品点评

Google工具条

籍借Google搜索引擎的实力，Google工具条拥有相当广泛的用户群。除了一贯简洁的界面外，搜索功能是其最大亮点（图1），在参测的7款产品中，通过Google工



图1

具条得到的搜索结果总体来说是最优的，尤其是图像搜索功能。其它如窗口拦截、关键字高亮显示、寻字按钮等附加功能在早期推出时很引人注目，目前这些功能没有什么大变化。

由于收录了超过3.3亿张图片，在进行图像搜索时，Google返回结果是最多的，点击页面右上角的"大型"等选项还可以将结果按图像大小分别显示，唯一的缺陷是服务器不太稳定，评测过程中有时会碰到无法显示的情况。

图2

除此之外，网页目录是Google另一大特色，它由专人分类整理而成，保存在http://www.google.com/dirhp?q=&ie=UTF8&oe=UTF8&hl=zh-CN中，可点击"World"→"Chinese Simplified"来查看中文网页目录。而我们通过选择"查看网页分类"按钮来实现查看当前网站在Google网页目录中分类的功能（图2）。

有趣小功能

许多设计精巧的小功能无疑是Google深受欢迎的重要因素，"手气不错"就是其中之一，它可以带你进入最符合查询条件的网站；两个投票按钮也十分有趣，你对当前网页的好坏评价都将被Google记录下来；在Blogger.com上有博客帐号的用户能通过"BlogThis！"发布一个指向当前网页的帖子（图3）；最新发布的工具条还提供了类似于网络实名的"实名通"功能。

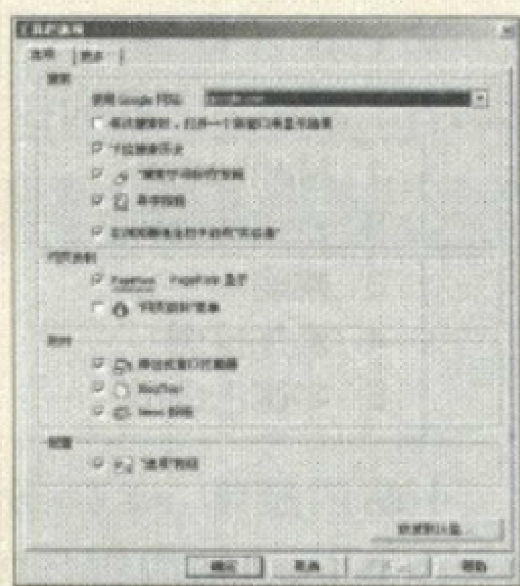


图3

"PageRank"为Google所独有，它是一个对当前网页重要性的评价，对建站者有一定的指导意义；而将站内搜索功能集成在工具条中也算是Google首创，输入关键词后选择"当前网站"即可实现站内搜索。

注： 如果我们要按照"或"的关系进行查找，如想查询"搜索引擎或历史"，那么在Google中应该输入"搜索引擎 OR 历史"，而不是"搜索引擎 or 历史"，因为后者要求"搜索引擎"和"历史"两个关键字都必须出现。

百度搜霸

与Google工具条一样，百度搜霸早已声名远播，在网民中的使用率很高（图4）。它在默认状态下提供了网



图4

页、图片、MP3、新闻等内容的搜索按钮，多种检索类型为分类搜索提供了很大的方便（图5）。

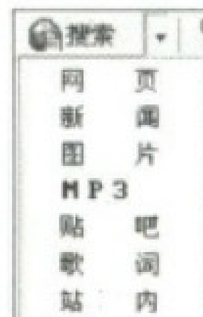


图5

搜索MP3绝对是其一大亮点：除了直接得到下载链接外，歌曲大小、文件格式及下载速度等信息一应俱全。此外，百度搜霸还提供了专门的歌词搜索功能，可在网络上直接搜索得到各种歌曲的歌词内容。

贴吧是百度提供的一种特殊的信息交流和共享方式，类似于在论坛中张贴帖子。为此，百度搜霸提供了独特的贴吧搜索按钮，此功能与Google的论坛搜索相类似。此外，它还提供了方便的站内搜索按钮，可直接查询当前访问网站内的全部相关信息。

小技巧

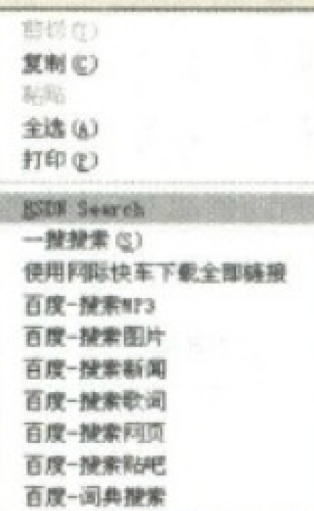


图6

如果说百度搜霸的分类搜索按钮让用户实现了一键搜索，那么右键搜索则让搜索无处不在。随意选中网页中的一段文字，点击鼠标右键，在菜单中会出现"百度-搜索MP3"、"百度-搜索图片"等条目（图6），点击选择即可进行相应的百度搜索。另外在右键菜单中，还有一项"百度-词典搜索"条目，提供中英单词或词组互译的功能，当选中网页中的某个中文（英文）词组，在鼠标右键菜单中选择"百度-词典搜索"，则给出对应的英文（中文）解释。

广告拦截功能和隐私保护是百度搜霸的强项，也是此次评测的重点。在广告拦截功能中，除自动拦截弹出窗口广告、插件广告外，百度搜霸还可以屏蔽网页中的浮动广告、Flash广告以及信使广告。在隐私保护方面，百度搜霸可清除上网产生的cookies、上网历史记录、访问网上邻居的信息、浏览器"自动完成"功能中记录的密码和其他资料。

小提示

如果你实在厌烦了网页中无尽的图片、声音、Flash对你的骚扰，那么到"更多功能"→"系统加速"中的"网页浏览加速"去看看，屏蔽掉这些元素后相信你上网不再是老牛拉破车了。此时将鼠标移至网页中Flash上还能"查看Flash"，或者通过"更多功能"中"保存Flash"来保存屏蔽的Flash。

百度搜霸工具条提供的附加功能非常之多。恶意网站的如更改主页等很多招数让不少用户束手无策，如今通过

我们如何制订“搜索工具条”评测标准

搜索工具条本身就是搜索引擎商提供的，因此搜索功能是重中之重；除此之外，它们还有很多的特色附加功能，如禁止弹出广告窗口、高亮显示等，非常实用，因此除搜索功能外，附加功能也是我们评测的重点。本次评测分为以下3个部分：搜索功能、常用附加功能、不常用的附加功能。

一、分值设定

(一)搜索功能(分值：10分；权重1.5；占总分值50%)

搜索是这次评测的重点，因为评测的每款软件都采用不同的搜索引擎，所以对搜索功能的评测很大程度上是对搜索引擎的评测。

1.一般Web搜索，4分。从数量和准确性两方面考虑，各占2分。评测时共选择20个关键词，这些关键词力争涵盖尽可能多的方面。考虑到平时的使用习惯，这些关键词中包含了4个英文词、16个中文词，其中中文关键词又分为单关键词和双关键词。对每项关键词进行搜索，返回结果最多的得0.1分，其他酌情减分；通过返回结果中前20个链接的可链接性来评判准确性（**注：**可能由于测试网络环境的限制导致测试机器不能链接到网页，针对这种情况我们将依次使用3个不同的代理服务器再次链接，如链接均失败则判定为不能链接，以下相同情况亦如此），都能链接者得0.1分，都不能链接得0分，其他情况酌情给分，最后得分为各项得分总和。具体关键词参见下表。

1	dell	11	北京地图
2	bush	12	天气预报
3	Need for speed	13	诺基亚
4	Popsoft	14	数码相机选购
5	中国外交部	15	数码相机选购 2000元以下
6	刘翔	16	环球小姐大赛
7	刘翔 - 田径	17	农历查询
8	旅游论坛	18	大众软件
9	IBM OR Microsoft	19	紫光拼音输入法
10	星座运势	20	兵马俑考古

注：从上表可以看到，在对两个关键词进行搜索时，我们对“或”、“与”、“非”3种关系进行了测试。所有工具条的搜索引擎都支持“与”（就是“和”、“AND”，实际搜索时在关键词间加空格即可实现）的关系，对“或”和“非”两种关系，天网并不支持，但其他6款工具条都支持。不过语法上需要注意大小写以及空格，如下表。

针对“非”关系		针对“或”关系	
Google	刘翔 -田径	Google	IBM OR Microsoft
百度	刘翔 - 田径	百度	IBM | Microsoft
MSN	刘翔 -田径	MSN	IBM OR Microsoft
Yahoo!	刘翔 -田径	Yahoo!	IBM OR Microsoft
新浪	刘翔 - 田径	新浪	IBM OR Microsoft
3721	刘翔 -田径	3721	IBM OR Microsoft

注：对Google和MSN来说，OR和or是有区别的，详见产品点评。

2.MP3搜索，2分。我们同样从数量与准确性两方面进行评测，各占1分。与一般Web搜索一样，我们选取了10个涵盖面较广的MP3歌曲关键词（专辑名、歌名、艺术家，具体关键词参考下表），对每项关键词进行搜索，返回结果最多的为满分0.1，其他酌情减分；通过返回结果前10个链接的可下载性来评判准确性，都能下载者得满分0.1，都不能下载者得0分，其他情况酌情给分，最后得分为各项得分总和。需要考虑的是，工具条本身是否已提供MP3搜索功能，实用性有很大差别，如果本身并未提供此功能，其得分最多不能超过满分的一半（即每个关键词的数量和精确性得分各不能超过0.05分）。如果工具条本身未提供MP3搜索功能，我们采用带“MP3”关键词的双词进行搜索（如要搜索“月亮代表我的心”这首MP3，则输入“月亮代表我的心 MP3”）。具体关键词参看下表。

1	七里香	6	萨克斯
2	S.H.E	7	东方红
3	童安格	8	Michael Jackson
4	月亮代表我的心	9	贝多芬
5	Hotel California	10	二泉映月

3.图像搜索，2分。此类评测共选择10个关键词，涵盖了人物、地点、动物、游戏等常用词汇。我们从数量与可链接性两方面进行评测，对每项关键词进行搜索，工具条本身提供图像搜索的，数量和可链接性满分各为0.1分，否则满分各为0.025分，其他酌情给分（**注：**部分参测产品标识有图像搜索功能，但在整个评测过程中都不可用，我们则认为其本身没有提供此功能）。如工具条本身没有提供图片搜索功能，则采用双词搜索，如查找孟加拉虎图片，则输入“孟加拉虎 图”。具体关键字请参看下表。

1	Manhattan	6	车展
2	Beckham	7	诺基亚
3	姚明	8	魔兽争霸
4	孟加拉虎	9	大众软件
5	中国古钱币	10	NVIDIA NV45

4.站内搜索，0.75分。这里说的站内搜索是指在当前网页所在的网站内进行搜索的功能，产品直接提供或能在搜索地址栏中输入特定语法实现此功能的得0.75分，不支持者0分。

注：实现站内搜索，Google的语法为“Site:网站名 关键词”，百度的语法为“关键词 Site:网站名”。

5.论坛搜索，0.75分。提供此项功能得0.75分，不提供得0分。

6.新闻搜索，0.5分。提供此项功能得0.5分，不提供得0分。

(二)常用的附加功能(分值：10分；权重：0.9；占总分值30%)

1.支持过滤弹出窗口，3.5分。其中0.5分用于评测是否有白名单功能（即将当前网站加入非过滤窗口名单），有此功能得0.5分，没有得0分。其余3分用于具体测试此功能的完备性，我们选取了20个具有弹出窗口的网站主页，对每个主页弹出窗口的过滤分别给予0.15分，支持者得0.15分，不支持者得0分，最后得分为各项得分总和。具体参与评测的有弹出广告的网站如下表。

1	www.sina.com.cn	11	www.beareyes.com.cn
2	www.cnn.com	12	www.17173.com
3	www.sa20.com	13	www.newhua.com
4	www.chinaren.com/	14	www.enet.com.cn
5	www.sohu.com	15	www.taobao.com
6	www.tom.com	16	www.yesky.com
7	www.china.com	17	www.pchome.net
8	www.163.com	18	www.online.sh.cn
9	www.263.com	19	www.pconline.com.cn
10	www.qq.com	20	www.skycn.com/index.html

2.屏蔽网页元素文件，2.5分。主要考察是否能够有选择地屏蔽网页中除文本之外的任意可下载文件类型，其中包括声音、视频、图片、Flash等文件或ActiveX插件。支持全部功能得2.5分，不支持0分，其它酌情给分。

3.删除历史记录，2分。可能你之前查找时输入的一些关键词不愿让别人看到，所以需要历史记录。其中又包括两种历史记录，一是搜索地址栏的历史记录，二是IE地址栏的历史记录，这两项功能各占1分，都不支持得0分。

4.支持高亮显示，1分。有此功能且支持两个及两个以上关键词的高亮显示得1分，有此功能且只支持一个关键词的显示得0.5分，无此功能得0分。

小提示

如果你直接登录到Google或百度的主页进行搜索，而现在你想删除其中搜索地址栏的一些关键词，做法非常简单。当下拉列表中出现你之前输入的关键词时，将鼠标移至其上，按键盘中“Delete”键即可。

5.支持卸载，1分。如果在工具条中有卸载功能得1分，如果需要到控制面板中进行卸载，得0.7分，不支持得0分。

（三）不常用的附加功能（分值：10分；权重：0.6；占总分值20%）

除常用的附加功能外，还有一些是各软件所拥有的特色功能，共提取出10项，每项1分，支持其中一项得1分，不支持得0分，最后得分为各项得分总和。具体的附加功能参见下表。

1	设置对当前网页进行评价以及显示当前页面的等级
2	具有修复IE功能
3	具有除地址栏记录外的隐私保护功能
4	支持短信等手机增值服务
5	支持网页目录
6	支持频道，如新闻、体育等
7	支持FTP搜索
8	支持自定义工具条
9	支持电邮
10	支持天气查询

二、总评得分

评测结束后，首先针对每款工具条，分别计算3个大项的得分总和，之后按照如下公式计算出每款软件的总评得分。总评得分＝（各大项得分总和×相应权重系数）的总和÷0.3，即最终得分用百分制表示。每款软件的点评中都会给出我们的参考意见，评估被测软件的整体表现和适用对象。

三、奖项设定

本次横向评测设编辑选择奖2名：最佳搜索功能（搜索功能得分最高）和最佳附加功能奖（附加功能得分最高）。

图片搜索结果表

工具条/关键词		Manhattan	Beckham	姚明	孟加拉虎	中国古钱币	车展	诺基亚	魔兽争霸	大众软件	NVIDIANV45
数量（项）	Google工具条	213000	82500	9550	60	55	22200	16100	4470	581	6
	百度搜霸	4730	9800	783000	3730	1230	449000	594000	269000	10600	1750
	3721上网助手	62380	10486	4170	40	5	22917	9518	1437	212	1
	MSN工具条	62380	10486	4170	40	5	22917	9518	1437	212	1
	天网搜霸	448	785	37481	394	131	25568	60923	10341	2274	67
	Yahoo!工具条	1360	34300	2120000	4490	344	1150000	4350000	507000	40900	164
	新浪点点通	77	319	1655	12	60	4882	3448	832	170	1
返回结果前10项可链接性（项）	Google工具条	10	10	10	2	10	10	10	10	10	6
	百度搜霸	10	10	10	10	9	10	9	10	10	10
	3721上网助手	10	10	10	10	5	10	10	10	10	1
	MSN工具条	10	10	10	10	5	10	10	10	10	1
	天网搜霸	9	9	9	8	9	10	5	7	5	10
	Yahoo!工具条	10	10	9	10	9	10	10	10	10	10
	新浪点点通	10	10	10	10	10	10	10	10	10	1

注：Google工具条图片功能不是很稳定，本表数据以评测时为准；评测过程中，百度搜霸的图像搜索功能始终不能用，所以这里采用没有图像搜索功能的方法评测。

“修复功能”即可一键搞定。为查看列车及航班时刻表、电视预报、天气预报等信息大费周折的用户不妨试试“生活秘书”，相信会给你带来不少惊喜。

Yahoo！工具条

Yahoo！工具条中虽然提供了丰富的服务功能按钮，但平心而论，它的综合搜索功能并不强，除了简单的网页搜索外，没有图片、MP3、新闻等分类搜索按钮（图7）。



图7

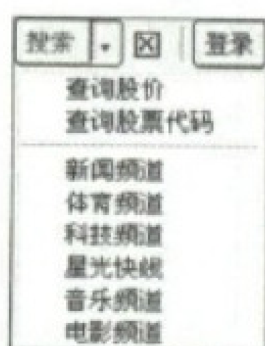


图8

尽管提供了几个搜索频道，包括新闻、音乐和电影等（图8），但通过频道得到的搜索结果不能让人满意，比较而言，可能搜索一些社会生活信息及娱乐方面的资讯要更适合一些。因此我们认为Yahoo！工具条确实是一款名符其实的导航条，而不能算是一款搜索功能完善的工具条。

在工具条中，Yahoo！为用户提供了许多功能导航按钮，如电子邮箱、Yahoo！相册等，用户可方便地使用Yahoo 网站提供的各种功能。看来工具条本身就是为Yahoo！用户提供更快捷的服务而设计的。

除为Yahoo！用户提供的相关功能外，工具条的“短信”、“娱乐”以及“新闻”栏目也做得相当不错，非常完善。

小技巧

Yahoo！工具条有很大的灵活性，用户可根据自己的需要定制导航条上的功能，制作个性化的Yahoo！工具条。点击工具条下拉菜单中的“添加与编辑按钮”命令，就可自动连接到Yahoo！网站的导航条设置页面，选择要添加的按钮后更新工具条即可（图9）。

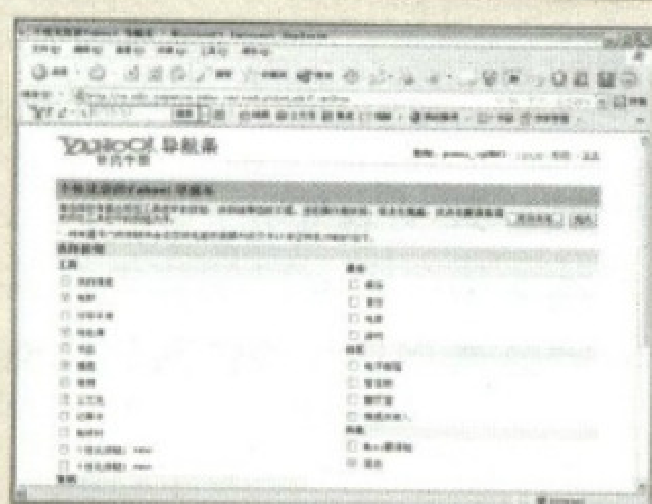


图9

整个评测过程中我们感觉Yahoo！工具条提供的服务很齐全，但一个很重要的附加功能——广告拦截功能被忽略掉了，不能不说是一个很大的遗憾。

新浪点点通

作为一个门户网站推出的搜索工具条，新浪点点通上自然包含了许多自己网站的特色服务功能（图10）。



图10

和Yahoo！提供的新闻、MP3、图片等分类搜索功能相比，新浪点点通明显强于对手，可以快速准确地查询到所需的资源（图11）。依托于强大的新闻频道，新浪的新闻搜索功能在各种搜索引擎中是较强的，而MP3与图片搜索也与百度类似，提供了详细的文件链接、下载速度、图片大小与分辨率等各种信息。另外在新浪点点通中还“黄页”和“旅游”搜索分类，在“黄页”分类中搜索时，可以找到与关键词有联系的全国各大企业公司。

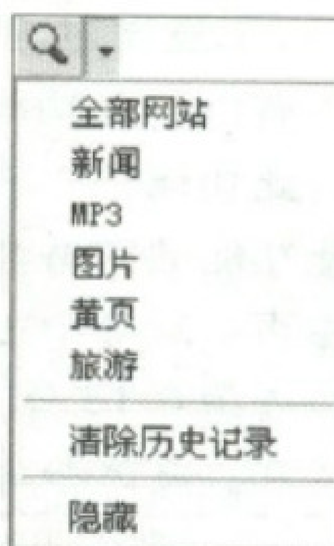


图11

新浪点点通预设了5套工具条界面方案（图12），除此之外还能自定义。应用每个不同的版式后，工具条上将提供不同的功能。

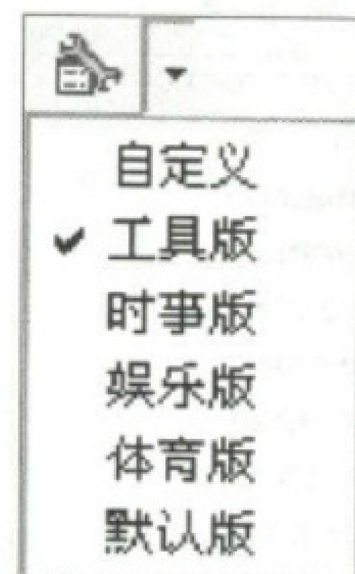


图12

和Yahoo！一样，新浪点点通中未提供站内搜索和论坛搜索功能，并且也没有拦截广告功能。和其他如百度、Google 等搜索引擎相比，它在搜索方面的能力薄弱不少。

测试花絮

本着怀疑一切的态度我们对搜索结果的数目进行了检测，结果我们发现，虽然返回结果成千上万，但显示出来的链接数都有上限，下表是每款工具条显示搜索结果的数量值上限。

搜索工具条	显示搜索结果的数量值上限
Google	1000
百度	750
Yahoo!	1000
新浪	1000
天网	1800
MSN	1000



3721上网助手

评测后我们发现，3721 上网助手是一款搜索引擎和附加功能都很完善的工具，而且有不少创新的地方（图13）。



图13

点击IE地址栏最左边“地址”两字后会出现一个下拉菜单，在 IE 地址栏输入关键词后可以选择下拉菜单中的选项进行各种资源的搜索，包括MP3、图片、新闻的搜索，这是上网助手一个独具创意的地方。

小技巧

大学里，学生称导师为“老板”；工作中，员工称领导为老板，为了躲避这两个老板的监控，3721工具条特地打造了“老板键”这个新颖功能，设置后，通过Alt+空格即可隐藏打开的窗口，再次按下这两键则显示窗口。

上网助手的图像搜索和MP3搜索功能也给我们留下了深刻的印象。在图像搜索方面除了能在中文图库中搜

编辑选择奖

最佳搜索功能：Google 工具条
最佳附加功能：3721 上网助手



参与此次评测的 7 款工具条在用户中都拥有较高知名度，但总体来看，各款工具条无论在界面上还是功能上都没有统一的标准，同时其设计的出发点及针对的用户都互不相同，因此试图给出一个全面的评价并不符合用户的最终使用习惯。所以本次评测采用的评分标准只是反映了我们对一款功能全面的搜索工具条的理想期望。然而具体来讲，用户对搜索工具条的功能需求仍有一定的集中点，那就是搜索功能和附加功能，不少用户倾向于精确而全面的搜索，大部分初中级用户（包括一些高级用户）也希望搜索工具条在满足一般搜索的情形下，还能提供更多与上网相关的附加功能。因此最后我们分别在这两方面对参测的工具条做出了评价，本次设的两个编辑选择奖（最佳搜索功能奖、最佳附加功能奖）即是这一意图的反映。在评测的最后我们还是给出总评分，以便有需要的用户进行参考。



在搜索功能方面，Google工具条凭借其强大的搜索引擎名列第一。在评测中，Google搜索给我们留下的最深印象，是开发者在搜索背后的数据库建立上倾注了相当多的心血，庞大的数据库资源保证了返回结果的数量和准确性，例如即使是同一PHP网页采用了不同参数，Google也会尽量将其内容放入数据库，以便用户对搜索结果有更为全面的了解。在图像搜索方面，这一数据库再次体现了其优势，得到的搜索结果量多而质优。同时对关键词进行精确搜索时，Google最后返回结果很是严谨，而其他几款工具条多少出现“拆关键词”的情形。但评测中我们也发现，Google 对中文关键词的搜索（如“或”关系）会出现 Bug，而英文则没有任何问题，希望能及时改进。

3721 上网助手以其最完善实用的功能获得最佳附加功能奖。在解决用户的上网相关问题方面，3721 上网助手与百度搜霸提供的功能及界面相当类似，最后评测中前者似因对ActiveX插件的拦截功能而以微弱优势胜出，在实际细节上我们认为3721上网助手略胜一筹。例如在IE 修复方面，3721 上网助手不仅提供了将更改后的IE 各项还原的功能，还提供了对恶意代码及 QQ 尾巴的查杀功能，更能在底层上防止用户系统被恶意更改。此外3721 上网助手新增加的MP3 搜索及图像搜索功能为其总评分第一胜出多有贡献。尽管上一段时间用户对“3721 网络实名”的可卸载性多有怨言，但上网助手在这方面做得还是中规中矩，卸载后在使用上能回到安装前的状态。



评测中Yahoo！搜索工具条在Web搜索方面的明显优势，百度搜霸在附加功能方面的丰富，也给我们留下了较深的印象。

参测搜索工具条得分总表

工具条/功能	搜索功能							常用附加功能					不常用附加功能											总评得分
	Web搜索	MP3搜索	图像搜索	站内搜索	论坛搜索	新闻搜索	搜索功能总分	过滤弹出窗口	高亮显示	删除历史记录	屏蔽文件	支持卸载	网页评价	修复IE	隐私保护	短信增值	网页目录	新闻等频道	FTP	自定义	电邮	天气	附加功能总分	
Google工具条	3.62	0.71	1.91	0.75	0.5	0.5	11.99	3	1	1	0	1	1				1	1		1			7.8	65.97
Yahoo！工具条	3.94	0.84	0.47	0	0	0.5	8.63	0	0	1*	0	1				1	1	1		1	1	1	5.4	46.77
MSN工具条	3.65	1.82	1.59	0	0	0.5	11.34	3.5	1	1	0	1								1	1	0	7.05	61.3
天网搜霸	2.29	0.44	0.35	0	0	0	4.62	0	1	1	0	0.7							1	1			3.63	27.5
新浪点点通	3.11	1.6	1.47	0	0	0.5	10.02	0	0	1	0	1				1	1	1		1	1	1	5.4	51.4
百度搜霸	3.56	1.59	0.47	0.75	0.5	0.5	11.06	3.5	1	1	2	1		1	1					1		1	10.05	70.5
3721上网助手	3.65	1.82	1.59	0	0	0.5	11.34	3.5	0	2	2.5	0.7		1	1	1				1	1		10.83	73.9

注 1：搜索功能总分 = 搜索功能各项分数之和 × 1.5；附加功能总分 = 常用附加功能各项分数之和 × 0.9+ 不常用附加功能各项分数之和 × 0.6；总评得分 =（搜索功能总分 + 附加功能总分）÷ 0.3。各个总分保留小数点后两位。

注 2：隐私保护是指除删除搜索和 IE 地址栏历史记录外的其它隐私保护，如上网的 Cookie 等。Yahoo！虽然有高亮显示，但效果非常不好，因此以 0 分记；百度的帖吧搜索归类于论坛搜索。Google 工具条、MSN 工具条、百度搜霸和 3721 上网助手都能拦截列表中的 20 个网站的弹出窗口。

*注：表中 * 号表示搜索地址栏中不会显示搜索记录，所以按有删除搜索记录功能计算。

一般Web搜索结果表

关键词/工具条	数量（项）							返回结果前20项可链接数（项）						
	Google工具条	百度搜霸	Yahoo! 工具条	MSN工具条	3721上网助手	天网搜霸	新浪点点通	Google工具条	百度搜霸	Yahoo! 工具条	MSN工具条	3721上网助手	天网搜霸	新浪点点通
dell	62500000	1270000	59700000	29498554	29498554	61504	136808	20	20	20	20	20	10	20
bush	38700000	359000	60400000	29352443	29352443	39871	32448	20	20	20	20	20	13	20
Needforspeed	13000000	347000	34100000	16657400	16657400	26408	123104	19	19	18	20	20	15	18
Popsoft	11800	6070	10600	2217	2217	597	1080	20	20	19	19	19	16	20
中国外交部	421000	285000	2020000	962255	962255	28091	90781	19	20	20	20	20	18	20
刘翔	644000	581000	1120000	524117	524117	7795	31442	20	20	20	20	20	18	20
刘翔-田径	467000	456000	896000	402497	402497	无	25099	20	20	20	20	20	无	20
旅游网站	3450000	182000	19600000	9593567	9593567	13346	25579	19	19	20	19	19	15	20
IBMORMicrosoft+	11000000	7140000	173000000	85361811	85361811	无	184016	20	20	20	20	20	无	20
星座运势	114000	172000	374000	133455	133455	5400	18218	20	20	19	20	20	17	18
北京地图	1070000	14900	6930000	3374458	3374458	1153	2859	19	18	20	19	19	17	20
天气预报	439000	4340000	5580000	2751300	2751300	152845	493618	20	20	20	20	20	15	20
诺基亚	771000	4630000	7040000	3444634	3444634	213128	502722	20	20	20	20	20	18	20
数码相机选购	562000	37800	1260000	605325	605325	5531	3785	20	20	20	20	20	14	20
数码相机选购2000元以下	14700	803	568	96	96	70	65	20	19	19	20	20	17	20
环球小姐大赛	100000	42100	262000	115791	115791	3681	7058	20	20	19	19	19	13	20
农历查询	66100	170000	163000	76284	76284	2377	4092	19	20	20	19	19	18	20
大众软件	414000	113000	2400000	1161330	1161330	10263	17538	20	20	20	20	20	16	17
紫光拼音输入法	18600	83300	130000	57633	57633	2920	9489	20	20	20	20	20	16	19
兵马俑考古	12300	17500	41700	16171	16171	819	206	20	19	19	20	20	13	18

注1：“无”表示搜索引擎不支持此项功能。

注2：最初评测时，我们准备通过对关键词两边加上半角引号来进行精确搜索，但除Google外的其它引擎还是会将一个关键词分拆为若干个词后，以“或”的关系进行搜索，为了保持一致，评测时都没有使用双引号。

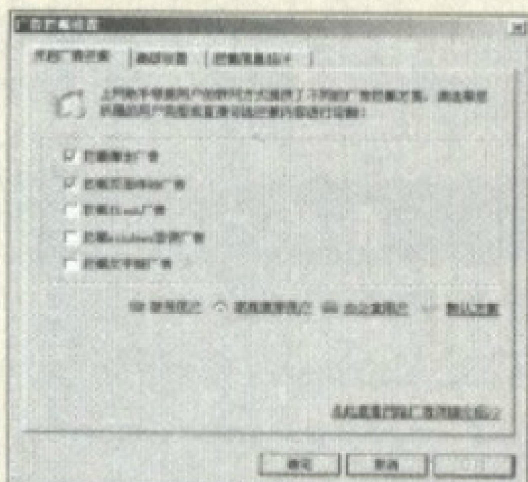
MP3搜索结果表

工具条/关键词		七里香	周杰伦	童安格	月亮代表我的心	hotelcalifornia	萨克斯	东方红	MichaelJackson	贝多芬	二泉映月
数量（项）	Google工具条	69400	250000	13300	21000	60900	7910	78500	236000	8920	2060
	百度搜霸	509	1310	206	146	75	305	82	29	272	154
	3721上网助手	122	787	171	163	38	116	47	59	223	148
	MSN工具条	122	787	171	163	38	116	47	59	223	148
	天网搜霸	15	16956	3045	2918	461	1619	533	987	1707	421
	Yahoo! 工具条	550000	2080000	81100	98300	428000	53000	52800	1040000	158000	14200
	新浪点点通	326	990	76	121	25	51	17	54	161	81
返回结果前10项可下载性（项）	Google工具条	9	10	10	10	9	10	10	10	10	10
	百度搜霸	8	6	4	7	5	5	9	9	3	7
	3721上网助手	10	9	10	10	9	10	10	10	9	10
	MSN工具条	10	9	10	10	9	10	10	10	9	10
	天网搜霸	6	6	9	7	9	7	8	8	9	6
	Yahoo! 工具条	10	10	10	10	9	10	10	9	9	9
	新浪点点通	8	9	10	9	9	6	10	5	10	10

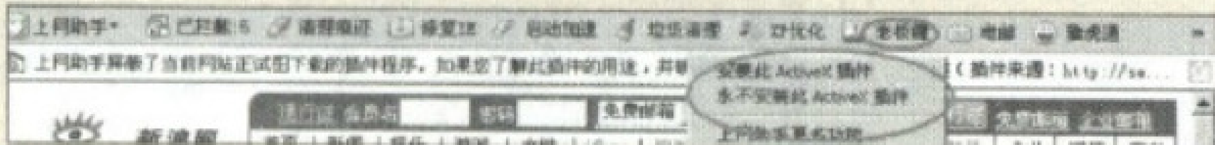
注1：百度搜霸、新浪点点通、3721上网助手、MSN工具条均按有MP3搜索功能来评测。

注2：如果提供MP3搜索功能，评测可下载性；如果没有提供MP3搜索功能，评测可链接性。

小提示


图14

除了能够拦截并统计弹出窗口、Flash等广告信息外（图14），3721工具条还能拦截ActiveX插件。如果发现有插件需要安装，在工具条下面会出现一行提示信息，点击右键还会出现安装和用不安装两个选项。如果确实需要安装，点击“已拦截”→“不拦截当前站点插件”即可（图15）。


图15

索，它还能将中文翻译成英文或汉语拼音在全球图库中搜索，唯一的缺陷就是不如Google图库丰富。而搜索MP3时，返回的链接基本上有效且下载速度很快。

3721工具条和百度搜霸提供的附加功能比较相近，都有“隐私保护”、“IE”修复等功能，在这里不再赘述。

MSN工具条

虽然背靠微软这座大山，但MSN工具条的表现只能用“中规中矩”形容（图16）。它不仅没使用自己的搜索


图16

引擎（它使用的搜索引擎是3721，所以和上网助手的搜索结果相同），而且提供的附加功能在所有参与评测工具

条中算少的。

因为和上网助手使用相同的搜索引擎，所以MSN的图片和MP3搜索功能很强。和Yahoo！、新浪等工具条类似，它也为Hotmail和MSN用户提供了方便，通过"Hotmail"和"我的MSN"两个按钮可以直接登录到相关主页。点击"Messenger"还能直接启动MSN Messenger。

除此之外MSN工具条能够进行自动更新，不过它可能会收集你的IP地址、浏览器配置等信息。

天网搜霸

由北大网络实验室研制的天网搜索引擎系统发展到今天，从普通的网页搜索发展到集搜索内容的目录分类和强大的FTP服务器文件搜索于一体，是非常不容易的。"天网搜霸"是一款集成各种功能的优秀搜索工具条（图17）。



图17

由于天网搜霸并非商业化软件，所以它的开放性非常好。在搜索按钮下拉菜单中我们可以看到集成的各种国内外著名搜索引擎，包括Google、百度、新浪和搜狐等，例如用户想搜索图片，可调用菜单中的Google图片搜索项；如果想搜索下载MP3音乐，可使用百度MP3搜索项；如果想查询国内新闻，可使用相关的新浪新闻搜索项目。借用各搜索引擎的优点，天网搜霸可轻松在各搜索引擎之间切换，实现分类搜索、站内搜索和论坛搜索等功能（图18）。

测试花絮

为了了解搜索工具栏的普及率，笔者特地在编辑部里进行了调查。

笔者：你们这些大软人，效率怎么这么高？

众人：我们都用IE搜索工具栏，使用方便功能足，我们一直用它！

大软最受欢迎编辑林晓：IE搜索栏，那是什么东西？搜索偶只用Google……（原来林晓只是Google的……）

蓝星：现在的工具栏在搜索字句方面的功能做得不错，但对于搜索图片等方面就不够用了，建议像翻译软件一样，进行图片分类搜索比较好。（字句如此工整的这段话实在有失抬杠狂人风范……）

大漠小虾：对我来说，因为一直用着Maxthon，而且可以通过热键直接呼出Google.com，所以Google工具栏并不是我十分看重的工具。（你能用热键直接呼出CT吗……）

电子土豆：能在显示器上直接加一按钮实现工具栏的功能就好了！（干脆你直接对着话筒喊好了……）

美术总监Jin：没有什么好说的，提点建议吧，每款工具条的图形实在难看，希望能够让我来设计。（主编：Jin，到我办公室来一下……）

后院总管：挺好，都挺好的。（问题是你只用过Google工具条……）

小技巧

同时在天网搜霸中也对各种搜索引擎进行了分类，例如用户想搜索MP3，可选择搜索按钮下拉子菜单的"MP3搜索"项，在其下可选择使用百度、新浪、中国搜索或搜狐等搜索引擎进行查询。



图18

天网搜霸最独特、最受教育网内用户欢迎，也最被教育网外用户诟病的功能就是它的FTP搜索功能。它可以从成千上万FTP服务器中找到你所需的某个指定文件，但这些服务器大部分都在教育网内，对网外用户来说要么不能用，要么速度较慢。

天网搜霸有一个比较有趣的"拖放关键字"功能，可以用鼠标选择任意网页上的字符串，然后将其拖放到工具栏的输入框里就会自动进行搜索查询。

总结

艰苦的评测终于结束，在如释重负的同时，我们对每款搜索工具条的了解更深了一层。坦白说，要分出它们之间的优劣并非易事，我们只是希望最终的评测数据和产品点评会对你平常的使用有所帮助。

这次Google工具条虽然勇夺搜索功能魁首，但没有MP3搜索功能不能不说是一大遗憾，而且其一直引以为豪的Web搜索也受到Yahoo！工具条的有力挑战。在MP3搜索方面，上网助手的表现让我们感到惊喜，虽然其返回结果数不及百度搜霸多，但在可下载性和速度上略胜一筹；稳定快速的图像搜索功能是它的另一亮点，相比百度搜霸令人遗憾的图像搜索（评测期间，百度的图像搜索始终不能使用），也许上网助手的表现更让人期待。

在附加功能方面，百度搜霸和上网助手得分十分接近，而且提供的功能比较相似。从评测成绩看，这两款工具条已经将其他工具条甩在了后面。新浪点点通和Yahoo！工具条提供的附加功能也不少，但它们更多的是将网站资源进行了整合，成为名副其实的导航条。

天网搜霸是所有参测产品中唯一没有商业化的工具条，或许没有市场的压力使它缺乏改进的动力，其表现和其他工具条有不小差距。不过就开放性来说，它的表现值得称道。

除天网搜霸外，参与评测的其他几款工具条背后都有实力强大的公司作后盾，它们之间的争斗也从搜索功能转移到附加功能。不管怎样，用实用的功能争取用户是搜索工具条肩负的使命，毕竟有人气才有商机。P

网罗天下

■湖南 YU
广东 张天勇

编者按： 自前几期刊登了征稿启事以来，已有不少读者开始向“网罗天下”栏目投稿，但小编还是感到不满足。为了尽量满足读者的各种需求，还需要你的努力。想让你的朋友看到你的名字出现在杂志上吗？想让上百万的读者关注你关注的游戏吗？还等什么，给我来信询问相关事宜吧。

秋日的阳光可比夏日时优雅多了，不是么？真好像拜伦勋爵说的“今日之我已非往日之我”。如果你也刚刚在美好的秋光中度过了忙碌而充实的一天，那么现在不妨一起搭乘这次快车，好好放松一下心情……

螃蟹海滩之旅

下载地址： http://www.avl.com.cn/game/flashgame/crabball/index.htm

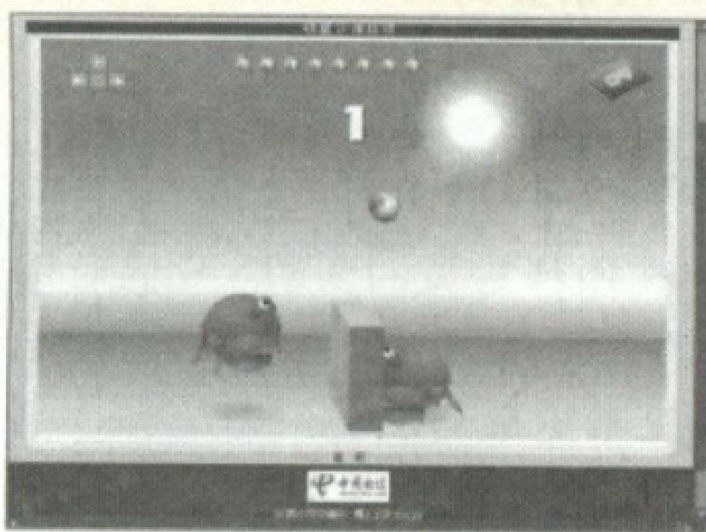


图1

比起树梢或许你更喜欢阳光闪耀的海边？那么来一场螃蟹沙滩排球怎么样（图1）？阵阵海浪的伴奏中，两个模样暴笑的家伙滑稽地移动着，隔着一堵水泥墙，拼命想把排球撞到对方的场地去。规则是只要球不落地就不扣分，如果对方球落地一次你就得1分，而你这边球落地就扣1分。你操控一只螃蟹，“←→↑”分别控制左右移动和跳跃。亮点是，皮球的质地与弹射的物理线路都极具真实感，而球撞在螃蟹木瓜脑袋上的“本本”声和它们笨拙的动作，则令“比赛”妙趣横生——保证让你忍俊不禁，要是哪天不小心惹女朋友生气了，也可以用来逗她开心哦。

雷电

下载地址： http://www.cnsmallgame.com/flash/sheji/0243.swf

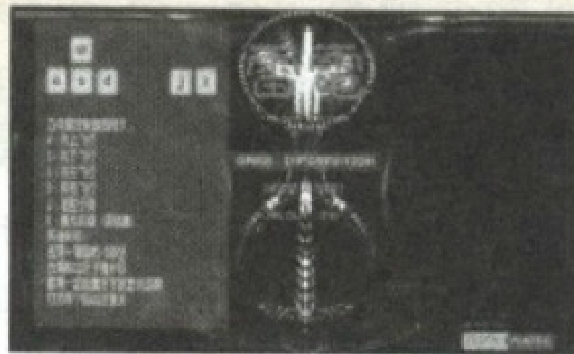


图2

喜欢玩射击类游戏的朋友一定不要错过它啊。首先将鼠标移动至“GAME INFORMATION”处，这时就会在右侧弹出一个说明菜单，记住规则后，单击“GAME START”按钮开始我们的射击之旅吧（图2）。快，快按键盘上的“J”键啊，击落一架飞机可以加100分呢。如果眼前的敌机实在太多，可以通过按下“K”键来发射“超级激光武器”，不过需要我们有足够的能量。还等什么，快通过键盘上的“W”、“S”、“A”、“D”键分别控制上下左右吧（图3），前面的敌机已经不少了……



图3

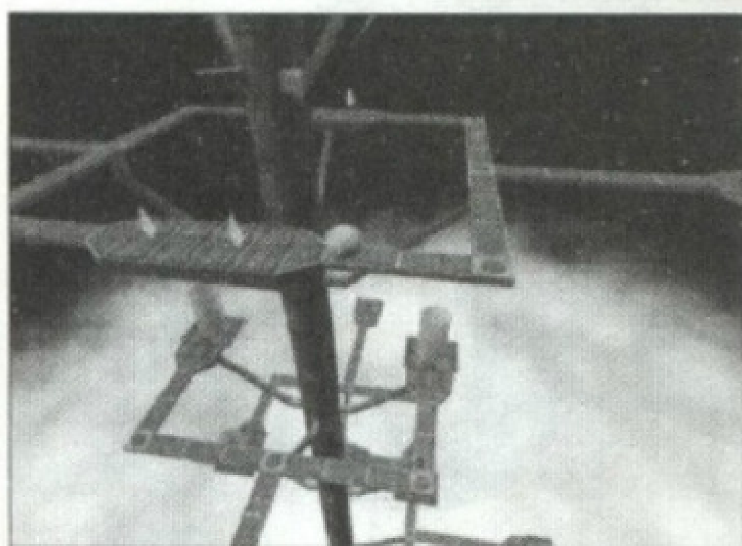
“DOOM3的地狱体验”之旅

游戏地址： http://www.avl.com.cn/newtv/html/2004/09/040909-2226.html



图4

DOOM3已经在8月初正式发布，不过，或许因为硬件不够强悍，或许因为对那种风格不来电，总之现在还有很多人对其耳闻而并未目睹。这个视频是由国外玩家制作的一个单机任务过关演示（图4），如果你属于前者，那么先来解解渴吧。如果你像笔者一样是根本没兴趣的那种，就更有理由看看了——反正你也没其他机会接触这个殿堂级超人气大作啦。在这将近一刻钟的录像里，你将看到丑陋肮脏的敌人、狂野的杀戮、翻滚的熔岩、压抑而充满幽闭感的走廊、子弹击中生物体所发出的声响——这一切将带你见识真正的“地狱”。然而无论如何，DOOM3显示了现在的图像技术能为游戏带来前所未有的真实度和细节表现力，想想这种几乎足以模糊真实与虚拟界限的视觉效果将出现在一切游戏中的前景，真是令人期待。


图5

“平滑滚球心跳”之旅

游戏地址： http://igel.t-online.de/slickball/slickball.htm

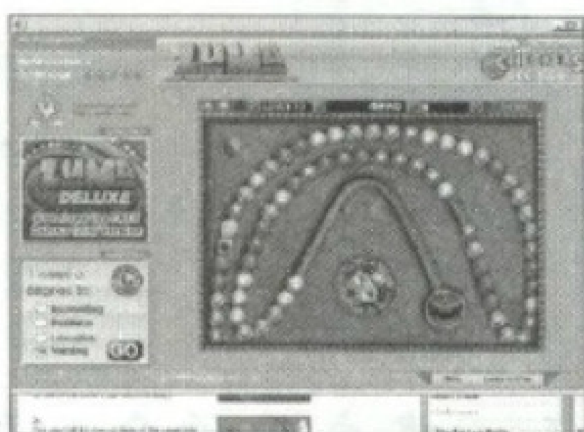
要是你热衷于享受过山车的刺激，一定不要错过这个超Cool的3D滚球游戏，限定时间内，你要控制滚球通过狭窄砖石通道，到达规定地点，积分则取决于你收集了多少那种红色的水晶（图5）。随着时限的追近或难度的加大，这个过程会越来越充满挑战性和乐趣，并令玩家心跳随之加速。slickball是在一个德国站点发现的，由于是Java游戏，进行前会自动下载安装一个相应的3D插件Shockwave，它的初始菜单也是德文的，虽然看不懂，不过很简单——5个项目中“SPIEL STARTEN”和“SPIEL VERLASSEN”分别对应开始游戏和离开游戏，“HIGHSCORES”是高分排名榜，“HILFE”是帮助，“EINSTELLUNGEN”中可对音量和图像质量进行简单设置。点选第一项然后继续点“STARTEN”就可以开始，游戏中球的滚动用4个方向键控制，使用“Y”或“X”，可将视角向右或向左旋转90度，“C”是刹车键。全三维的整个场景很接近《波斯王子》那种昏暗情调，而各种深渊、台阶、机关、陡坡、电梯构成的迷宫将让你在眼花缭乱的同时，体验到崭新的“速度与激情”（图6）。


图6

“祖马青蛙冒险”之旅

游戏地址： http://zone.msn.com/en/zuma/game.htm

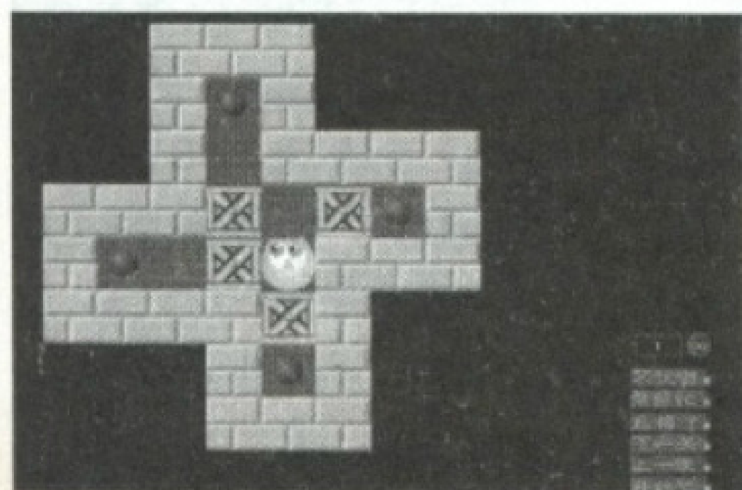
别小看这个呆呆的石头青蛙哦，它可是在ZONE上人气排第一的桌面型游戏的主角，zuma的模式类似于变形的泡泡龙游戏，玩法是用鼠标控制一只会转圆圈的青蛙，在它周围，各种五颜六色的珠子沿着轨道排成一条长龙，玩家要做的就是赶在珠子火车推进到轨道尽头的鬼门关之前，点击鼠标左键让青蛙发射口中的珠子，3个以上相同颜色的在一起就会消掉、全部消掉就过关（图7）。除了打中可加分的钱币，有些珠子带着特殊的功能，比如爆破型的、让速度变慢的、暂停的……这个游戏画面精美别致，配乐引人入胜——珠子连消时的音效特别悦耳，记得关卡应该是16个，够好好消遣一下的了。


图7

仓库世家

下载地址： http://game1.bucuo.net/daolianbaa/c/174.swf

仓库世家是一款益智类小游戏，类似于我们经常玩的“推箱子”。游戏内容就是将排列无序的“小箱子”移动到指定的位置上去。当然，游戏中不会让我们很轻松地把小箱子移动到指定位置，除设置一定的障碍物外，游戏时间也可以设置，规定时间内没有完成任务就算失败。不过，当你过关斩将时，同样会给自己一些鼓励的。别犹豫，赶快动手吧，体会一下仓库世家的乐趣（图9）。


图9

“世界名车赏鉴”之旅

游戏地址： http://www.avl.com.cn/newtv/topics/carworld.html

名车就像佳人，是每个男人的奋斗目标——要不然至少也是憧憬对象。为什么不呢？不想当元帅的士兵不是好兵呀。澳斯汀·希利、法拉利、雷诺、奔驰、保时捷……这个视频专题集结了世界最顶尖的数十种经典名车（图8），舒缓有致地将它们的传奇历史与无上荣耀娓娓道来，趣味与知识交融，相当富于观赏性。你一定可以在其中找到自己的“梦中情人”，记住“她”的样子，然后脚踏实地为之努力吧^^。


图8

杂技小狗

下载地址： http://www.cnsmallgame.com/flash/fudong/0098.swf

游戏很简单，唯一的难度就是需要把握时机。看见一只可爱的小狗了吗？它头上飞行的飞盘、小球之类飞行物就是需要咬住的（图10）。首先，用鼠标左键按住小狗不放并且移动鼠标，等到飞行物在小狗上方适当位置的时候，放开鼠标左键就可以咬到目标飞行物了。当然，时机一定要掌握好，而且有些东西是不能咬的，诸如飞行的菠萝和带刺的飞碟，如果真的想以身试法，那么后果“不堪设想”。



图10

注意：在屏幕右下角的上升提示中可以看出，上升越高，小狗跳得越高。不过，并非跳得越高就能咬到目标，因为有很多低空的飞行物。

手机，你竟然能控制PC?

——M2P功能概览

■广东 清风

手机和计算机都是大家日常生活中使用最频繁的工具，相信只要我们能把这两个与大家生活工作紧密相关的设备连接到一起并巧妙应用，肯定会产生1＋1＞2的效果。如果你有这样的打算，那么M2P（下载地址：http://www.m2p.com.cn/dlcount.asp?temp=1&extend=m2prkp）一定不会让你感到失望。

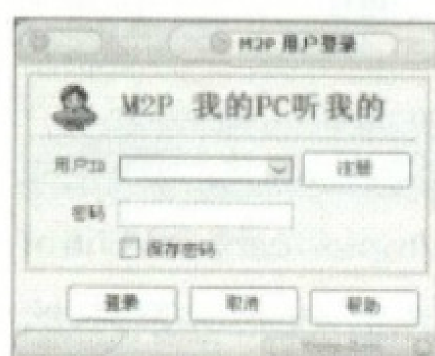


图1

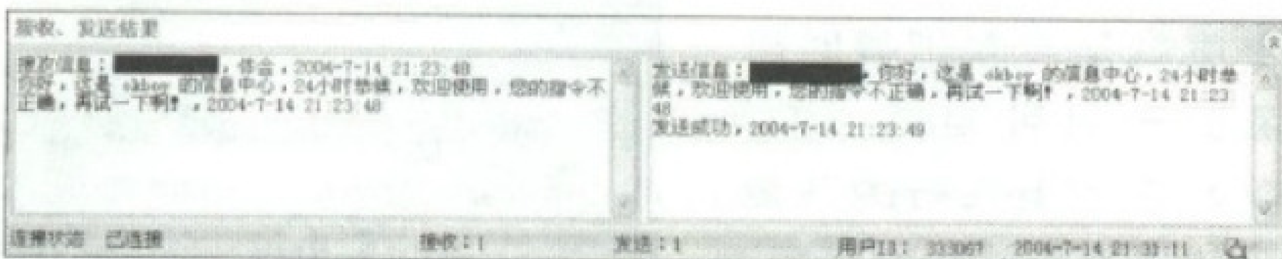
下载到电脑上并安装完成后需注册用户ID号。初次启动软件你会看到一个登录窗口（如图1），点击"注册"按钮并填写个人信息资料和软件序列号（由网站免费提供，一般为"m2pr"）后即可获得一个数字帐号和密码，"保存"后"开始使用"。以下应用需开启电脑并运行此软件。

注：屏幕右上角列出了移动和联通的短信号码。以后任何发送到这两个号码的短信你都可以通过M2P接收和处理。

一、收/发短信息

要给手机发送短信息只要点击"短信发送"按钮，然后输入对方的手机号码和内容即可发送（如图2）。对方用手机直接回复后，M2P客户端会作出提示，把短信内容储存起来并显示在软件屏幕下方，需要的话还会自动回复（如图3）。你还可以把手机中一些重要或有趣的短信以"SC+空格+短信内容"格式发送到你的M2P客户端上，这样就能在计算机中的"经典收藏"中保存。


图2


图3

二、用短信遥控计算机

M2P客户端已经为我们预先设置了部分遥控指令，如重启、关闭计算机，打开记事本，收发邮件等（如图4），将遥控指令的代码在手机中输入，然后以短信发送到你的M2P的ID号，只要M2P客户端处于正常工作状态，则能在计算机中自动执行指定操作，完成后给手机返回一条短信，告诉你程序已经执行完毕。如果执行的是关机命令则无法收到回复短信。

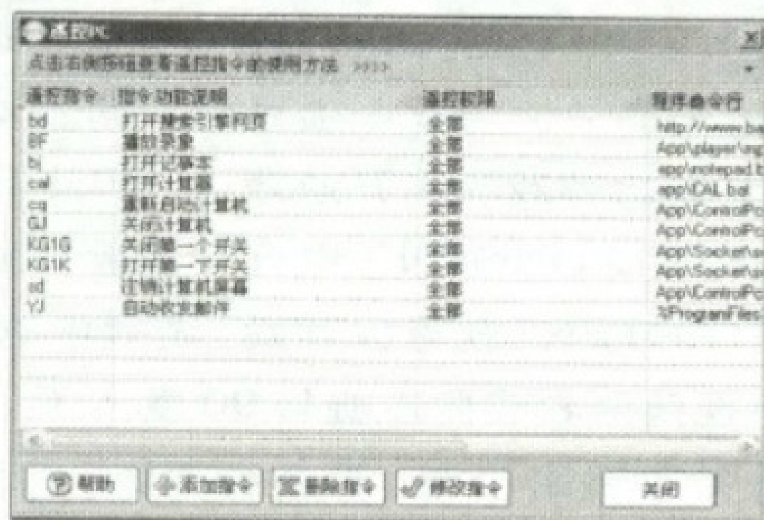


图4

> 小提示：由于处在测试期，初次使用M2P客户端，一个未注册会员的ID号码只能免费发20条短信，如果要发送更多的免费短信就要注册更多帐号了。

> 建立遥控指令：点击"遥控PC"工具栏，点击"添加指令"按钮，然后在弹出窗口中依次输入指令代码、功能说明、程序运行命令等内容，如果打算让该指令接受任何手机远程遥控则在"遥控权限"中留空，否则请指定手机号码，最后点击"添加"按钮保存下来。

三、建立你的个人信息中心

出门在外，临时想去拜访当地一位阔别多时的老同学，却没有对方住宅地址和通讯方式。如果你用M2P在电脑里建立了你的私人信息中心，就可以用手机短信来得到有关资料。有关操作方法如下。

建立一个文本文件，把好友、同学、同事等人的资料（例如姓名、手机号码、家庭电话、具体住址等）输入并保存，要注意输入姓名后应加上一个空格，然后再输入其他资料（各资料之间用"，"分开，例如"萧小明 手机13611111111,住址：南宁西城区708"）。接着，打开M2P的"业务管理，内容维护"功能标签，虽然只有会员才能"添加指令"，但我们有变通的办法：点击任意一个已经建立的查询指令，在右边的信息内容中"添加内容"，如图5所示，或者也可以点击"导入"按钮来批量导入联系人的资料。当资料库建立完毕后，我们只要以"指令代码＋空格＋姓名"（例如"TQ 林晓"）的形式用手机发放短信到你的M2P ID号码，就能取回所需的信息。

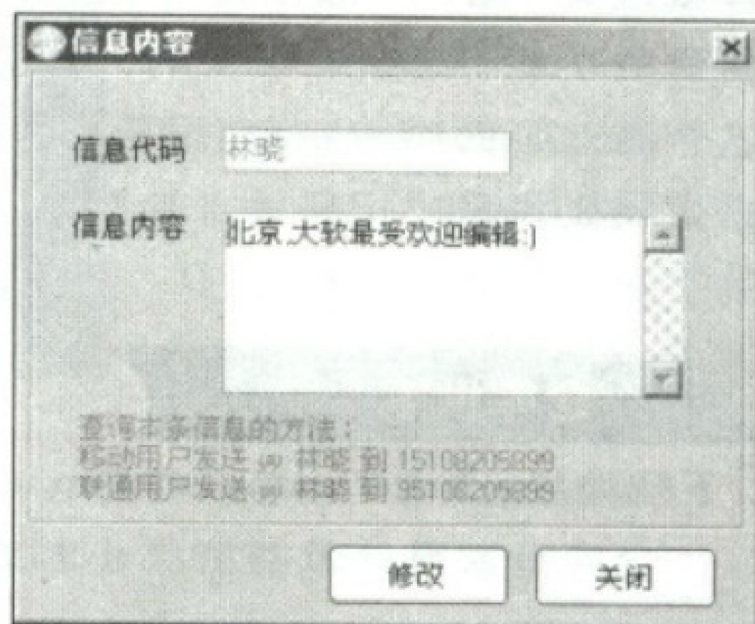


图5

要是女生出门没带镜子，一定会像古代战士上战场没带盾牌一样缺少安全感。谁知道呢，或许小小的一面镜子，真的就是帮女孩们施展"美丽魔法"进而令整个城市都变得"风景怡人"的魔力所在。而当"魔镜"邂逅手机时，时尚MM们又多了一种新的选择……

镜子、镜子，谁最美

■湖南 灵顿公爵

"可爱美"——Panasonic G70

尺寸：88mm × 60mm × 27mm
重量：85克 颜色：蓝、红
屏幕参数：128 × 96像素、4096色STN
参考价格：1690元

外形：4分
性价比：2.5分
功能及扩展性：2.5分
总评：3分



Lady机对外在美的追求远甚于内涵，G70即是如此。水滴似的线条使其身段分外妖娆，红色版本机身的正面是一个带镶水晶设计的十字花瓣形面板，位于其上的外屏除能显示文字信息和来电提示外，还可以选择仿时钟的显示模式。如此鲜亮抢眼的外形，女生挂在胸前足以让回头率上升不少。打开翻盖后的G70宛如一个粉饼盒，环形的键盘区错落有致、手感舒适——虽然这种布局会带来某种程度上的操作不适应。按一下向上快捷键关掉背光灯，G70的最大卖点——一面精致的小圆镜就会出现在眼前，只要光照条件不是太坏，清晰度一般能令人满意。说到功能，除了为女性定制的生物钟以及可自编的银铃级40和弦铃声，这位"美人"实在单薄得有些弱不禁风，拍照、Java、彩信统统不支持。但是谁在乎呢？只要"cute"就行啦。

"知性美"——BenQ S660C

尺寸：80.5mm × 44mm × 21mm
重量：75克 颜色：深白、炫银、幻紫
屏幕参数：128 × 128像素、65k色STN
参考价格：1480元

外形：2.5分
性价比：3分
功能及扩展性：3分
总评：2.83分



全镜面设计的S660C的外屏是采用荧彩OLED冷光显示，在晚上格外迷人。作为摩托罗拉的主要代工厂，BenQ S660C整体感神似摩记的经典折叠机——简约、轻薄、素雅等元素被很好地融合在金属银的主色调中，而超抗压的转轴柔韧度则显示了其值得信任的品质。它的内屏表现差强人意，大多数光照条件下都能清晰浏览。40和弦的铃声算是一个亮点，清晰响亮、层次感强并且支持人声，最主要的遗憾是输入法不支持T9、电池性能明显偏弱。

"夺目美"——PHILIPS 639

尺寸：79mm × 43mm × 21mm
重量：87克 颜色：古典红、爵士蓝、摇滚黑
屏幕参数：128 × 128像素、65k色TFT
参考价格：1780元

外形：3.5分
性价比：3分
功能及扩展性：3分
总评：3.15分



比起那些采用内屏覆膜技术的机型，由机身外层特殊材质与工艺处理来实现镜面效果的639要出色得多。很可能是得益于飞利浦在照明和显示器领域的实力，639占整个翻盖面积4/5的超大镜面反光度极佳，常规待机状态时几乎与一面真正的镜子无异。只有长按音量时才让人察觉到能显示简单信息的外屏存在，而在不同视角下639还拥有全然不同的折射色调，予人真正晶莹剔透的视觉冲击。同时，639不只"秀外"，更是"慧中"——能显示7行文字的真彩内屏、九道音轨的Be DJ铃声混编功能、一脉相承的待机性能、外屏OLED动画特效、有趣的疯狂闹钟，几乎样样都能带给用户惊喜。唯一美中不足的是居然不支持Java…… P

插图 宋洋



编者按： 经过小编我反复强调，现在投稿的作者在留自己的联系方法方面规范了很多，但还是有些人忘记了写邮编，这样也会影响稿费的发放。现在再把对于作者信息的要求强调一下：通过E-mail的作者，最好用单独的文本文件提供自己的相关信息，内容应该包括作者真实姓名、文章发表时想用的笔名、作者地址、邮政编码等，条件允许的话可再提供一备用信箱地址等信息。

应用心得

本期推荐文章

■《汉字后加空格也可自动化》

这个小技巧的实用性值得深入发掘，大有举一反三的余地，作者这种钻研精神也很值得赞赏。

■《豪杰超级解霸V8应用技巧五则》

越是日常应用的多的软件，对于它的研究越应该加强，只有这样我们才能写出实用性强、针对性强的好文章。

DVD音轨轻松抓取

■辽宁 王辛

现在DVD电影已经非常流行，影片中的音乐或悠扬婉转或气势磅礴，美妙的天籁之音令人陶醉。如果能将这些音乐剥离出来，单独制成OST原声大碟欣赏（OST是英文Original Sound Track的缩写，其意思是“影视原声音乐大碟”。这种音碟所收录的音乐作品，都是与影视作品有关的原创、原声音乐，包括配乐、主题曲、插曲等。音质采样率高，运用了音频无损格式进行压缩，品质比一般CD要高。聆听OST，能更好地理解到电影所要表达的内涵，是影音发烧友的收藏必备），岂不是一件快事？不过，由于DVD的存储格式比较特殊，再加上版权保护等原因，使它无法像CD那样支持音乐的直接播放欣赏。那么有没有办法解决呢？有，用工具ImTOO DVD Audio Ripper（下文简称DAR，下载网址：http://www.imtoo.com/downloads/dvd-audio-ripper.exe）就能轻松解决了！

DAR是一款小巧易用的DVD辅助软件，可将DVD中的各类音轨转化成WAV、MP3、OGG、WMA 4种格式。通过它，我们即可轻松实现自制原声大碟的梦想！

首先，DAR运行后，主界面**如图1**，可看到该软件被分成3个部分，由上至下分别是DVD信息区、音轨信息区、输出设置区。首先在界面右上方的命令菜单中选择“Files”→“Open DVD”，一次性载入全部DVD源文件；也可选择“Files”→“Open IFO”，载入单个的DVD源文件（源文件一般在DVD光碟的VIDEO_TS文件夹内）。

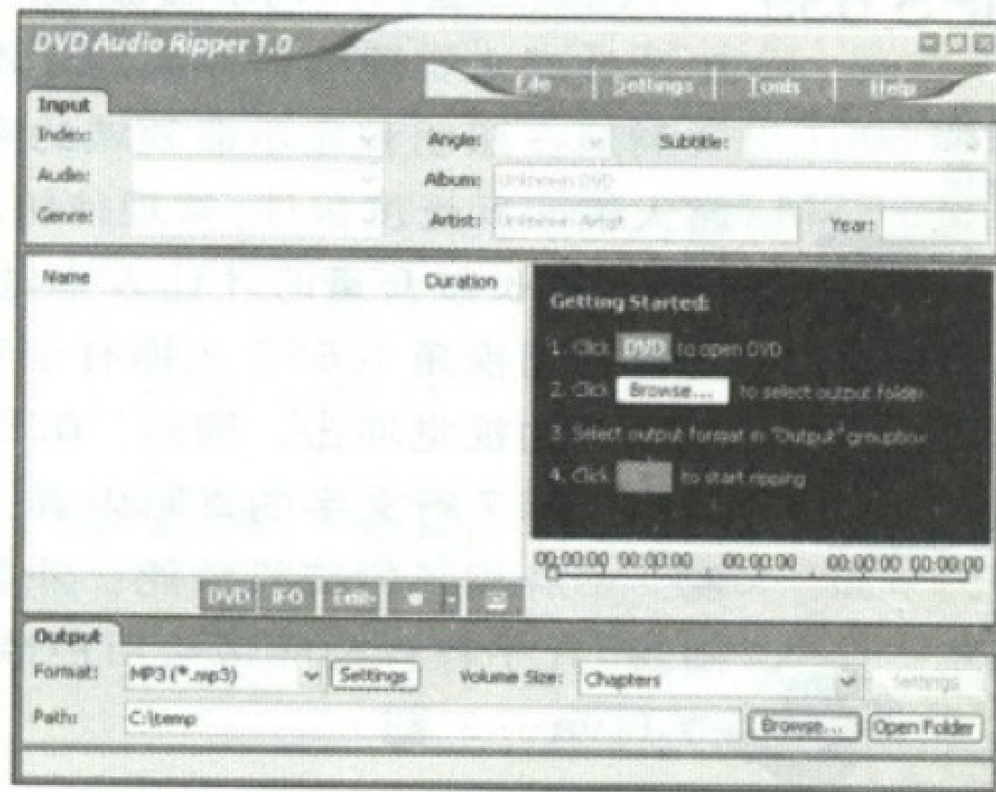


图1

源文件导入后，“DVD信息区”会显示当前DVD的基本信息，而“音轨信息区”则将源文件中所包含的音轨信息一一呈现，包括音轨名称、时长、大小等。同时右方的视频预览窗口也会显示相应的画面，方便用户查看、寻找所需片段。

其次，设定音质。选定要抓取的某一DVD音轨，点击命令菜单上的“Setting”→“Input Setting”，进入“Input Setting”窗口（**如图2**）。在这里，我们可对输出的音频质量、压缩比、文件大小等相关参数进行设置。为了获得更好的音频质量，请将Audio一项改为“High quality 48.0kHz”，其他均保持默认值就可以了。

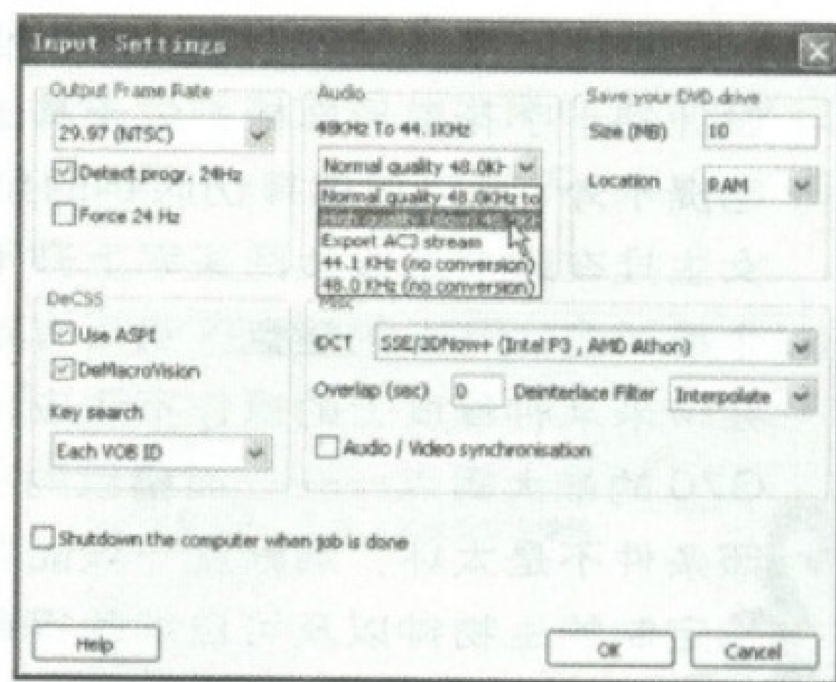


图2

最后，抓取DVD音轨。点击DAR主界面的最下方的输出设置区“Format”栏，在下拉菜单，将格式由“MP3”设为“WAVE”，然后再选定输出文件的保存目录。一切就绪后，通过“Setting”→“Encode”开始抓取DVD音轨，软件主界面下方会出现一个抓取进度条，显示当前完成情况。抓取全部完成后，在指定的目录中，就可看到后缀名为WAV的DVD音轨分离文件了！

你现在就可欣赏音质纯正的DVD音乐了，当然也可使用记录软件（如Nero），将其刻录成“音乐光盘”，那样就更方便随时欣赏了。

试办公备

汉字后加空格也可自动化

■山东 阿@

前几天，小郑遇到一道难题：据说是为了走出国门，其上司要求以后编辑的电子文档中，每个汉字后都要加上一个空格，说是这样的文件才能用英文软件打开，而不显示乱码。于是，小郑就找到我，向我求助。经与小郑共同探讨，终于有了以下解决方法。

一、向软件求助

许多软件都提供了“替换”命令，可用来在汉字后添加空格，比如，在Word中要在每个汉字后都加上空格，方法如下。

1.启动Word，打开需要添加空格的文档，然后单击“编辑”菜单中的“替换”命令，打开“查找和替换”对话框。

2.单击“查找内容”框，并键入“^?”。“^?”表示查找任意一个字符，包括汉字、字母、数字和其他字符。确认清除“使用通配符”复选框（如果看不到“使用通配符”复选框，请单击“高级”按钮）。单击“替换为”框，并键入“^& ”**（如图1）**，注意“^&”代表的是“查找内容”框中的内容，其后有一空格。

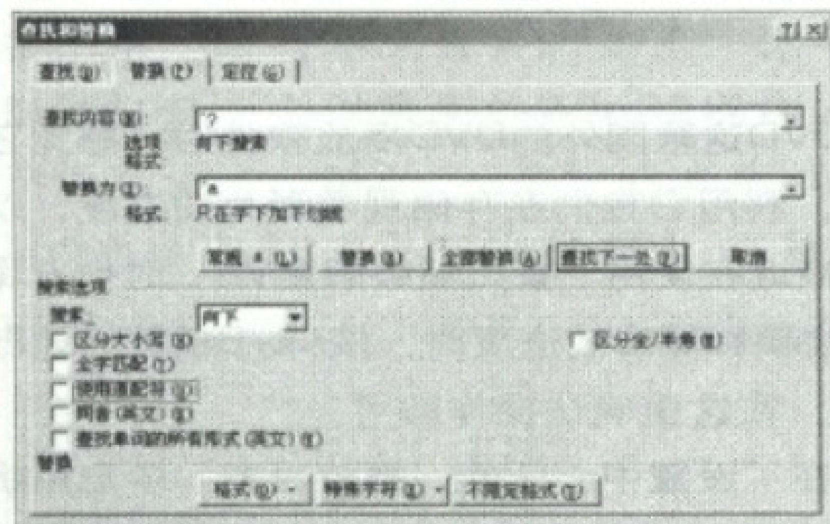


图1

3.单击“全部替换”按钮，替换完毕，关闭“查找和替换”对话框。

至此，文档中的每个字符包括汉字的后面都加上了一个空格。另外，如果你在“查找内容”框中键入的是“^$”则表示查找任意一个字母，“^#”表示查找任意一个数字。利用“^$”或“^#”，你可使用“替换”命令，删除字母和数字后不需要的空格。比如，要删除所有字母后无用的空格，可先使用“替换”命令，在“查找内容”框中输入“^$”，在“替换为”框中输入“^&”+一个文档中没有的字符串，如“^&*_*”，单击“全部替换”按钮，将文档中的字母替换成一个特殊的字符串，然后再使用“替换”命令，在“查找内容”框中输入“*_* ”（注意“*_*”后有一空格），确认“替换为”框内容为空，最后单击“全部替换”按钮，即可将字母后的无用空格删除了。

二、请输入法帮忙

以上方法对于已编辑完成的文档非常适用。如果是编辑一篇汉字后需加空格的新文档，我们可先行改造一下所用的中文输入法，方法如下：

1.单击“开始”→“运行”，在“打开”框中键入“regedit”，单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口。

2.在“注册表编辑器”窗口的左侧窗格，依次展开“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion”分支，然后找到并单击惯用的输入法。

3.在“注册表编辑器”窗口的右侧窗格中，右键单击“插空格”，单击“修改”，然后在“键值”或“数值数据”框中，将值改为“1”**（如图2）**，单击“确定”按钮。

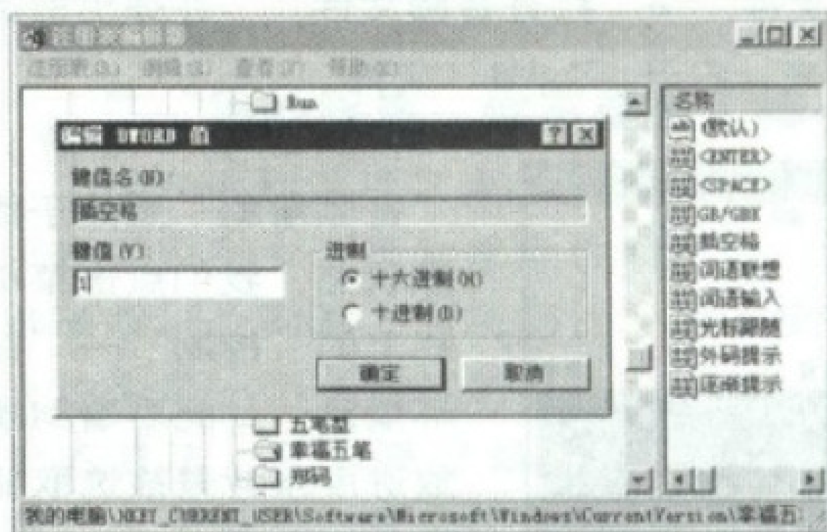


图2

4.关闭“注册表编辑器”窗口。

现在，切换到刚才进行如上设置的输入法，则在你每输入一个汉字后，系统将自动在其后加上一个空格。方便吧？

通过红外口共享宽带上网

■四川 老龚

有些朋友家里有两台笔记本电脑，都有上网需求，但只有一个宽带接口，其实在不增加其他设备的情况下，我们可通过笔记本大多具备的红外接口来共享宽带上网。目前红外连接速度可达到4Mbps，完全能胜任共享宽带上网的需求。首先请正确设置两台电脑的红外口，保证其互相识别，其中一台电脑接入宽带并可正常上网。这里将直接连接宽带的机器称为主机，另一台则为客户机。然后进行如下设置。

主机上，请在“网络和拨号连接”中建立“新建连接”，并选择“接受传入的连接”，选择“红外端口”，再选择“允许虚拟专用连接”。点“下一步”，选择用户和协议，全部选中，完成连接设置**（如图1、2）**。客户机上，也在“网络和拨号连接”中“新建连接”，选择“直接连接到另一台计算机”，本计算机担任的角色是选择“来宾”，然后选择红外端口，再点“下一步”，选择“所有用户使用此连接”，完成连接设置。设置完成后，在主机和客户机上分别执行“传入的连接”和“直接连接”，就可实现两台电脑同时上网了。

最后要注意，红外连接的稳定性受连接位置、距离、外接光线和障碍物的影响。位置尽量正对、距离尽量短，其间不能有障碍物，同时尽量将两台笔记本红外口的速度设为一致。

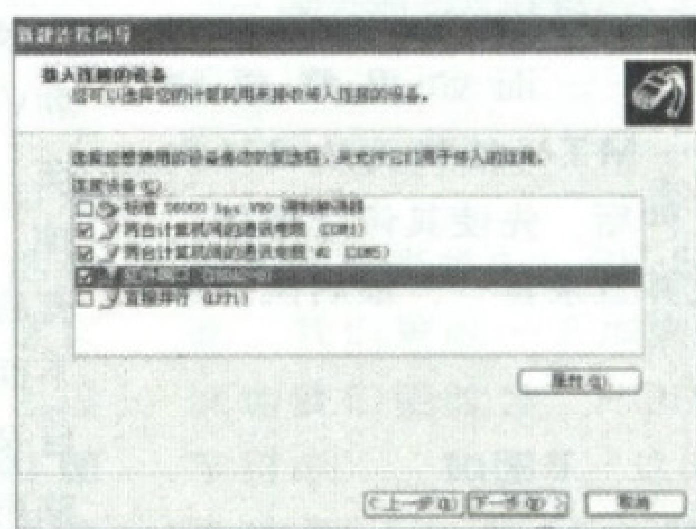


图1

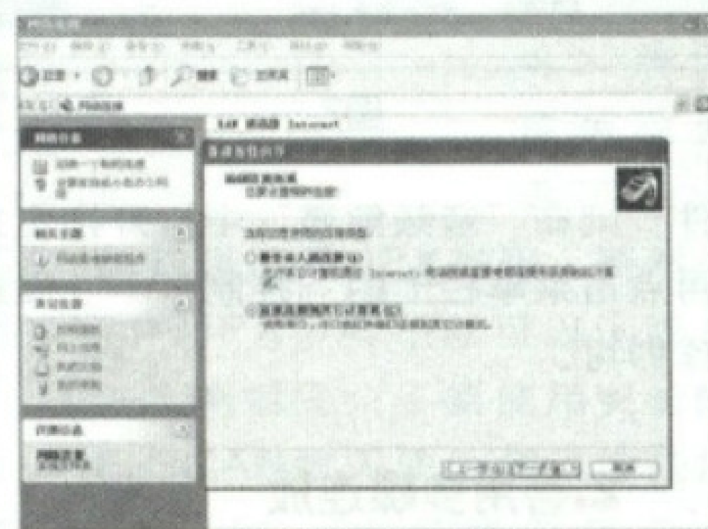


图2

豪杰超级解霸V8应用技巧五则

■四川 华雪

豪杰超级解霸V8是大名鼎鼎的“超级解霸”系列的最新版媒体播放软件，具体的使用方法我想大家都知道就不多说了。下面谈谈该软件的几个使用技巧，这样可帮你更好地使用该软件，更快地熟悉豪杰超级解霸V8。

1.提取MTV声音

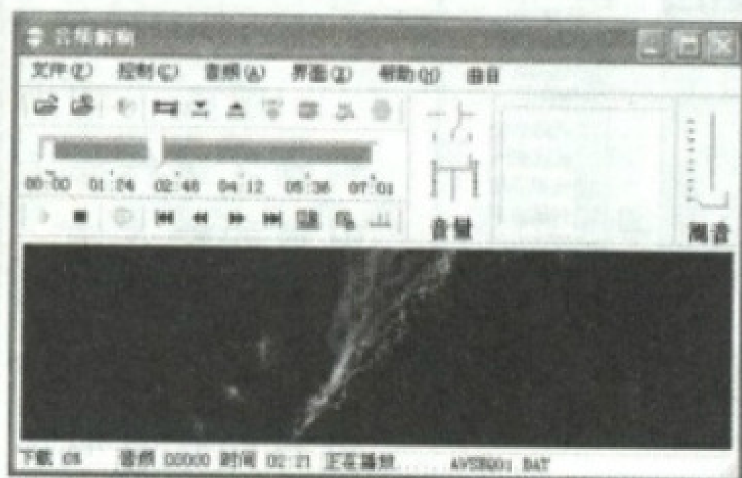
在很多朋友的固有印象中，若要把MTV中的声音文件单独提取出来，需要涉及到影音分离技术。我们何不找条捷径？使用“豪杰超级解霸V8”，就可很轻松地将MTV/卡拉OK转换为MP3或WAV音质的声音文件。考虑到大家的使用率，笔者主要讲述将MTV转换为MP3的步骤。

第1步，我们需要将预转换MTV的VCD光盘插入光驱或拷贝到硬盘（以提高转换速度）。

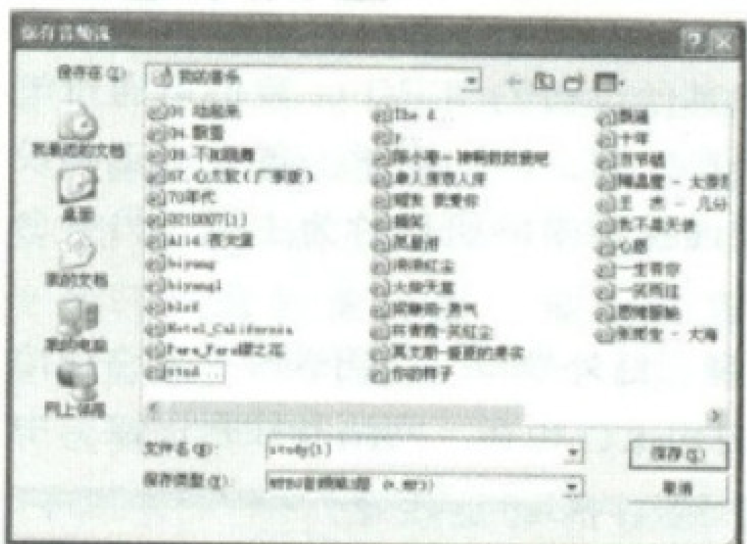
小提示：其实不只限于MTV，只要是VCD光盘中的任意内容均可提取出声音，例如影片主题曲、插曲、对白及背景音乐等。

第2步，我们启动“豪杰超级解霸V8”附带的“音频解霸”，点击菜单栏上的“文件”→“播放音乐光盘”，在其下级菜单中选择指定光驱盘符，而后程序就将自动播放。

小提示：如果你选择将VCD光盘中的内容拷贝到硬盘，需要点击菜单栏上的“文件”→“打开音频文件”，在弹出对话框中进入到相应文件夹，打开“*.dat”文件。


图1

第3步，当前，“音频解霸”是处于播放状态，我们点击菜单栏上的“控制”→“循环播放”。此后看到播放进度条背景被选取显示为蓝色（**如图1**）。现在，大家将进度滑块拖拽到预录制的起始位置，并点击工具栏上的“选择开始点”按钮。下面，再将滑块拖拽到预录制声音的结束位置，并点击工具栏上的“选择结束点”按钮。如此操作后，你会发现“音频解霸”只会反复播放这段区域中的声音。

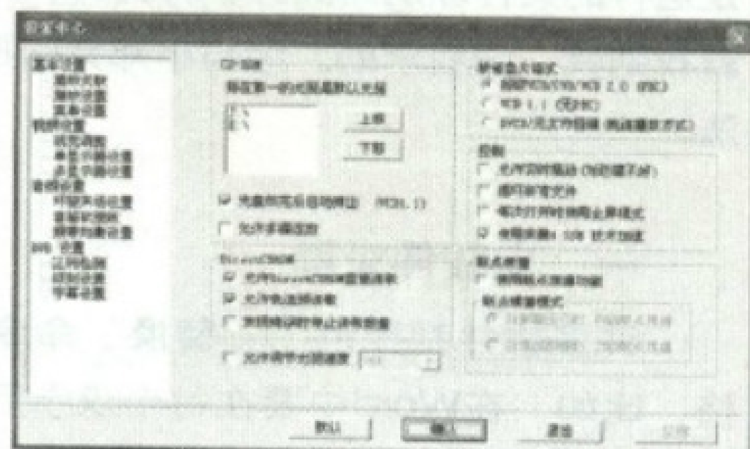

图2

第4步，我们点击菜单栏上的“控制”→“保存为MP3”，将弹出“保存音频流”对话框（**如图2**），在这里大家可为MP3文件命名并选择存储路径，最后确认操作即可。

而如果需要将MTV转换为WAV文件，则在“音频解霸”中打开指定文件后，先使其停止播放，再点击菜单栏上的“控制”→“播放并且录音”，最后执行操作即可。

2.善用多碟连放

如果大家当前欣赏的一部VCD影片被装载在两张乃至更多的碟片中，那么，就建议采用“多碟连放”的方式。在“豪杰超级解霸V8”控制面板中，点击菜单栏上的“设置”→“播放设置”，在弹出对话框中（**如图3**）大家查看右侧设置视图，在“CD-ROM”项目中勾选“允许多碟连放”，再点击“确认”按钮退回主界面。如此设置后，在第1张光盘播放完的前几分钟，光驱会自动弹出，此时你把第2张光盘插入其中并关闭光驱。这样当第1张光盘的内容播放至结尾处，就可继续播放第2张光盘……依此类推，无论有多少张光盘，大家均按此方法操作，就可在中间无停顿的情况下一气呵成地欣赏完影片。


图3

3.记忆播放

笔者在使用WinDVD这款国外的DVD播放软件时，感觉它的书签功能非常实用。利用它我们在存储观看影片的进度，以便下次调用。没想到最近在使用“豪杰超级解霸V8”时也发现了此项功能。大家在需要存储当前进度时，按Alt+B键就可调出“添加书签”对话框，在这里确认操作即可。

另外，大家还可在“设置中心”的“播放设置”中启用断点续播功能。这样，当“豪杰超级解霸V8”执行或播放影片时，就可自动断点续播，比调用书签更为便捷。

4.变速播放

你若是正在用“豪杰超级解霸V8”播放外语教学的碟片，感觉其语速有些快，则可在程序中设置减慢播放的速度。点击菜单栏上的“控制”→“慢放”，在其下级菜单中可设置减慢的倍率参数（**如图4**）。当你学习了一段时间后，若是觉得正常的语速完全能领会其意了，则可尝试适当加快播放的速度。

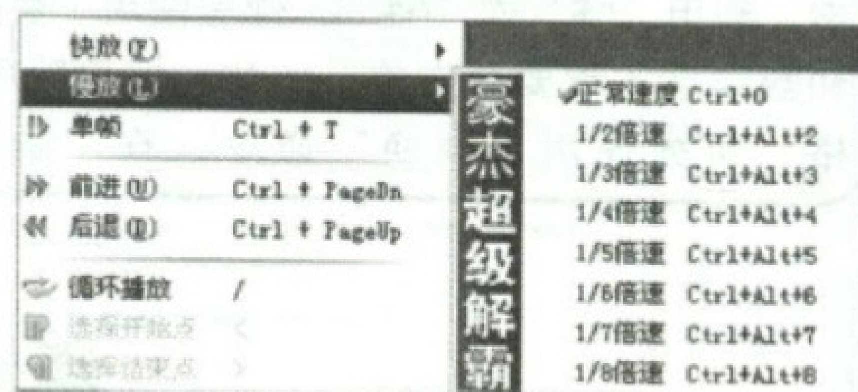
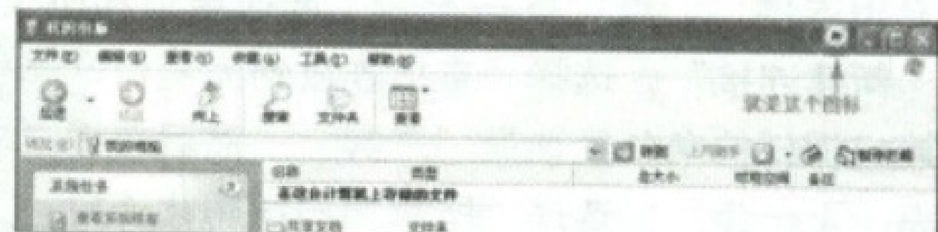


图4

5.去掉“我的电脑”中超级解霸V8的图标

有的朋友在使用超级解霸V8后，发现在“我的电脑”右上方会有超级解霸V8的小图标在那里显示，如果你不喜欢它，可采用下面的办法去掉它。具体方法是：进入豪杰超级解霸V8的安装目录下，把里面的文件VCvtShell.dll改名为任意名字，重启电脑再打开“我的电脑”，就会发现右上角的超级解霸V8的小图标不见了（**如图5**）。


图5

另辟蹊径——软件安全就是这么简单

■北京 Sir Monkey

现在市面上有很多文件安全类、保护隐私类软件，他们大多是收费的。怎样在不花钱的情况下，轻轻松松保护自己的软件呢？今天我就给大家介绍几种方法。

一、我的程序，你不要运行

现在经常看到有好几个人合用一台电脑，那么其中必定存在一些隐私问题。比如说，我有一个程序，我不想让除我之外的任何人执行它，如果不通过专业软件，该怎么解决呢？

也许你会说，我是Windows 2000或者XP用户，我有EFS。但那些Windows 98/Me/95的用户该怎么办呢？

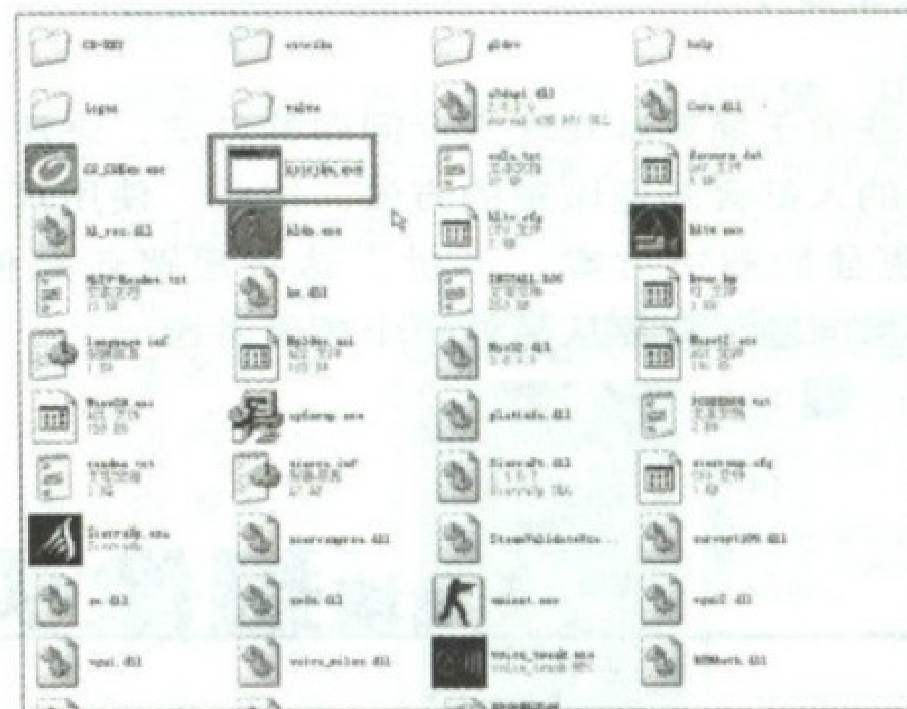
其实解决方法很简单。你只需有一个纯文本编辑器，比如记事本就可以。我推荐你使用UltraEdit或EmEditor、WinHex之类的编辑器，因为他们对于16位进制的编辑，功能相当强大。在修改文件之前，你需要了解一条与本文有关的知识。你可使用上述某款软件随便打开一个你常用的Win32程序，你会发现在文件头附近有一个"MZ"标志。这其实就是Win32 Application（Win32应用程序）的重要标志（**如图1**中Cstrike.exe文件的MZ标志位置）。既然我们要另辟蹊径，那么就要在这个Win32应用程序的重要标志上动动脑筋。这时就要发挥自己的想象力：如果修改它会怎么样？删除它呢？可以肯定地告诉你，这条思路是走得通的（**注：**没有修改EXE文件经验的初学者在作修改之前一定要先备份！）。请注意，这里的删除与平常修改普通文本不同。在默认情况下，UltraEdit等软件是打开文本覆盖模式的，也就是说与按下Insert键后的效果是一样的。EXE文件中，你不能随意删除或增加几个字符的位置，否则该文件将无法执行！



图1

下面我们就开始操作了。**如图2**，使用UltraEdit等软件打开某个EXE文件，我将"MZ"替换成了"AB"，你也可随便替换成另外两个英文或数字字符。替换后保存文件。这时你会发现该文件的图标也没有了（**如图3**），再去执行它，发现Windows尝试以DOS方式执行它，一个Win32程序当然不可能用DOS方式执行！因此，该程序就无法执行了。除了你，没有人知道你修改了"MZ"标志，这也就达到了我们保护隐私的目的。如果当你需要这个程序时，修改回"MZ"即可。


图2


图3

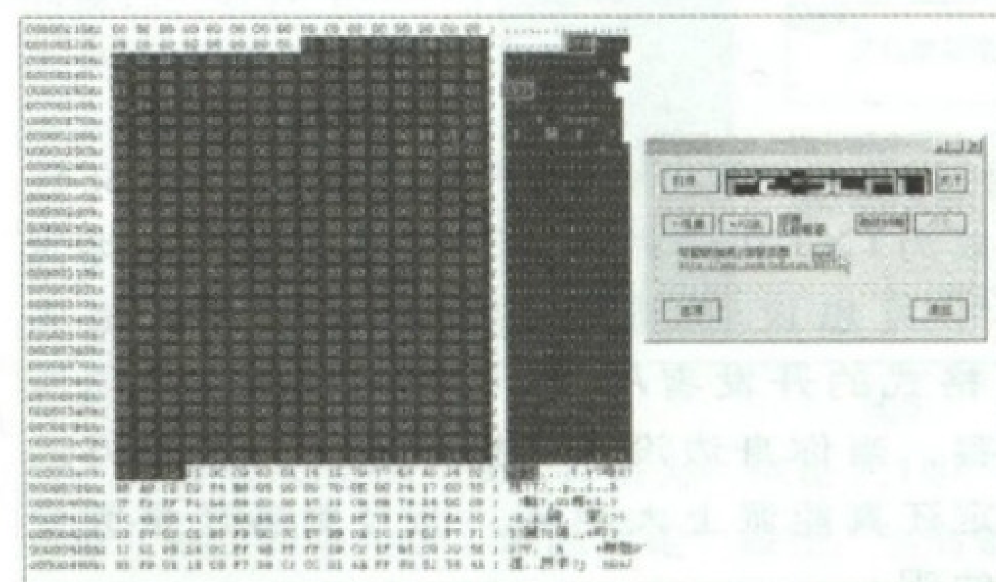
注：从理论上来说，修改EXE文件的任意部分（尤其是文件头），都可能导致EXE文件与原来的运行状况不同。但笔者认为，修改"MZ"标志更快捷更有普遍性。如果你有兴趣，你也可尝试修改别的地方，但千万不要忘记备份你的文件！

二、我的程序，你不要反汇编！

也许读到这篇文章的读者有不少人都是编程爱好者，可能还有不少人是共享软件制作者，那么你们一定在软件被破解这个问题上有所困扰。对于反破解来说，给你的程序加壳是一个非常好的办法。当然如果你能自己写一个加壳的算法，那当然是最保险的，但这已不属于本文的范畴，本文追求的就是简单、另类的方法。

大家都知道，加壳后的程序是可被脱壳的，因此，要想你的文件比较安全，就需要让黑客不知道你的加壳类型。很多时候，大家使用的加壳软件都是很流行的，用一些工具如PE-SCAN或PEID等工具都可检测出来你的加壳类型。那么我们该怎么做呢？

当然，我们的方法只有一个，那就是修改。我们以著名的UPX加壳程序为例。**如图4**，这就是加过壳后的Cstrike.exe文件的部分数据。看到文件头中被选中的部分了吗？清清楚楚地告诉了敌人我们的加壳类型！PE-SCAN的结果正是UPX加壳。既然如此，我们更改一下加壳后文件中UPX字样不就可以了吗？比如我们更改为"POP"（与上例相同，不要使用更长的字符串），**如图5**，这时，PE-SCAN就无法检测出你的加壳类型了！如果你要更保险一些，也可修改第三个


图4

"UPX"字样之前的那个版本号（如我的"1.24"），使加壳更加安全。但是，即使如此也不能保证你的程序100%安全，因为别人通过把你修改的部分修改回去，这种方式还是可脱掉出你的程序的壳的，但这样总比没有作过修改安全多了！

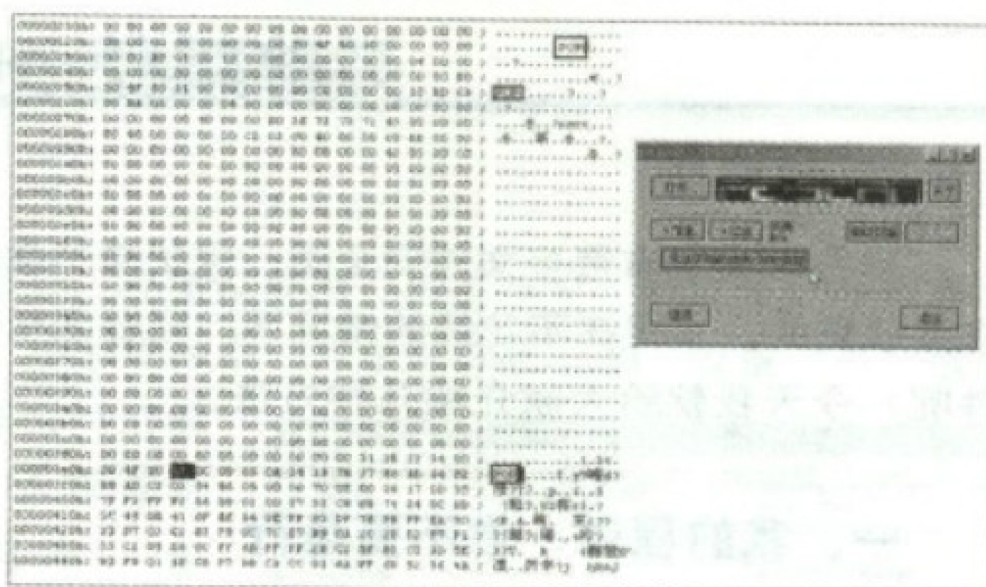


图5

尽管我说了这些关于简单地处理安全问题的办法，这还远远不够的，只要看过这篇文章的人都会知道破解的方法。因此，使用真正的加密方法如EFS等无疑是更佳的解决方案。不过，这种思路还是值得大家注意的，那就是遇到任何问题，都要从另外一个角度考虑一下，也许就会有非常简单的处理方法。

浅谈摄像头的防间谍

■北京 pop_Nickey

时下，摄像头已不再是"贵族"们的玩意儿，随着其价格的不断降低，越来越多的人开始享受它带来的便捷。但一个问题也随之产生了，那就是——安全！越来越多的案例出现在我们身边，想象一下，当你"奋战"在电脑前的时候，有一双眼睛在一直关注着你的一举一动，而你却还一无所知，这种感觉一定不会很好吧？如果你是个MM的话，那就更要小心了，居心不良的人更是无处不在。

那摄像头岂不是成了定时炸弹？你不用担心，它当然没有那么可怕。《大众软件》第17期的杂志《摄像头的选购与应用全攻略》一文已对摄像头的应用作了详尽的介绍，而这篇文章就专门来说说安全这个问题。

要防盗，就要先知道盗的原理。黑客们一般先制作一个木马程序，并把它放到网页或者图片之中，当你浏览这些网页或图片时，木马就会进入你的计算机。然后木马就开始它的工作了。现在比较流行的一种摄像头木马需要通过QQ，就是木马自动向你的一个好友（一般也就是给你发木马的人）发送视频申请，这样对方只要点击"接受"就可看到你了。这种方法比较容易防范，也很容易发现。只要点击取消视频就可以了，再不行就直接把QQ关了，对方就没有办法了。

还有就是通过一些间谍软件，这些软件可在后台自动执行，以达到神不知鬼不觉的目的。但要判断你的摄像头是否被盗也并不困难。除了经常利用各种软件进行木马和间谍软件扫描外，我们还可利用另外一些方法来发现它们。首先，我们知道，一个摄像头同时只能应付单个任务，也就是说，你不能同时用1个摄像头和2个QQ好友聊天。所以，当你在没有使用摄像头时，执行QQ视频或Quick Cam一类的软件时，显示"视频设备正在被另一个程序占用"那你就要小心了。再有，因为视频的传输需要占用大量带宽，当你上网时，发现上传的数据突然增高，而且一直稳定在一个值上，那也可能是有人正在盗用你的摄像头。

说了这么半天，我们到底应该怎么防护呢？给电脑安装一套杀毒软件和防火墙，确实能起到一定的防护作用，但这还是不够的。除此之外，我们还要养成良好的习惯：对杀毒软件进行定期更新；不轻易执行别人发来的东西。其实最有效的方法就是在不用摄像头时把它从电脑上拔下来，由于摄像头大都采用USB口，支持"即插即用"，用时再插上也很方便。一句话：只要你够细心，你的摄像头就绝对安全！

奇门遁甲

用E-mail转换PDF文件

■天津 钱正刚

利用E-mail，你可把任意一个PDF文件转换成为TXT文件或者HTML格式文件！你觉得这不可思议吗？这完全是真的，这是由PDF格式的开发者Adobe公司推出的一项服务内容，当你身边没有转换软件时，这个方法说不定还真能派上大用场，而且服务还是完全免费的呢！

方法相当简单：先撰写一封新邮件，邮件正文和主题都可省略不写，然后把需要转换的PDF文件作为邮件的附件——如果你想把它转换成TXT文本文件，就要把这封信发送到pdf2txt@sun.trace.wise.edu；如果你要把它转换成HTML网页格式文件，那就把信发送到pdf2html@sun.trace.wise.edu。

过不了多久，你就能收到回信，那封回信中的内容就是转换后的文件了，你只要把它保存下来就行了。

如果你知道一个PDF文件在网络上的存放地址，那你就无须把这个PDF文件下载下来，只要在新邮件的正文中输入这个网址，然后根据不同的转换格式，把邮件发送到相应的邮箱即可。

注意：经过笔者自己的试用，发现有一个不小的遗憾，那就是这项服务对中文PDF文档支持不太好，大部分的转换结果都会出错，希望日后改进。另外，对于有版权保护的PDF文挡也不能转换。

用手写签名保护Word文档

■甘肃 风雨无阻

工作中，我们常常需要使用Word文档，然而文档的安全性是一个大难题，如何才能确保自己的Word文档没有被别人更改呢？现在我就介绍一个方法供大家选用。iWordSignature电子签章系统（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/32507.htm）就是一个强大的Word安全插件，它可实现在Word文件上加盖电子印章和手写签名，并将该签章和文件绑定在一起，一旦被绑定的文件内容发生改变（非法篡改或传输错误），签章将失效。只有合法拥有印章钥匙盘并且有密码权限的用户才能在文件上加盖电子签章。下面就看看如何用iWordSignature的手写签名来保护你的Word文档！

一、如何进行手写签名

第1步：软件安装完毕后，执行Word就会自动出现“金格科技电子签章”的工具条，**如图1**。

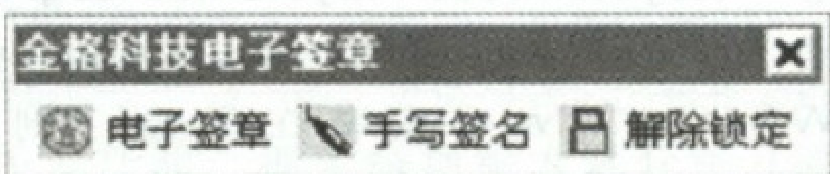


图1

如果没有在Word文档中显示，只要依次打开“视图”→“工具栏”，然后勾选“金格科技电子签章”即可调出该工具条。

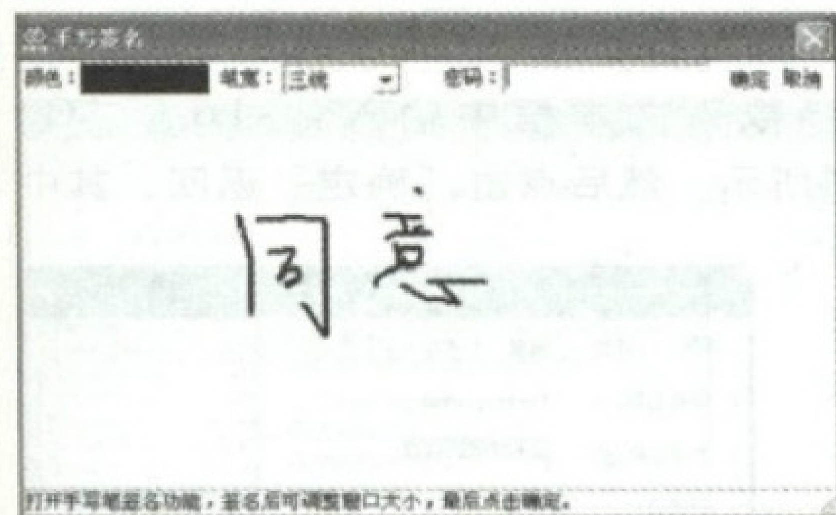


图2

第2步：移动光标到要签名的位置，点击工具条上的“手写签名”按钮，此时会弹出一个“手写签名”的窗口，**如图2**。

第3步：手写签名——只要用鼠标在该窗口中“写字”即可，你的签名马上就会显示在该窗口中。在这里有很多设置选项，你可根据自己的要求进行设置：签名的颜色——默认为蓝色，你可点击进行选择；笔宽——就是签名字体的粗细程度，有“单线”到“五线”5种选择；密码——你可为你的签名设置密码。最后点击“确定”按钮，马上就看到你的签名显示在Word文档中了！

提示：使用该手写签名的效果比较好，笔画的变形不大。如果你想要获得更好的签名效果，还可使用手写笔进行输入！

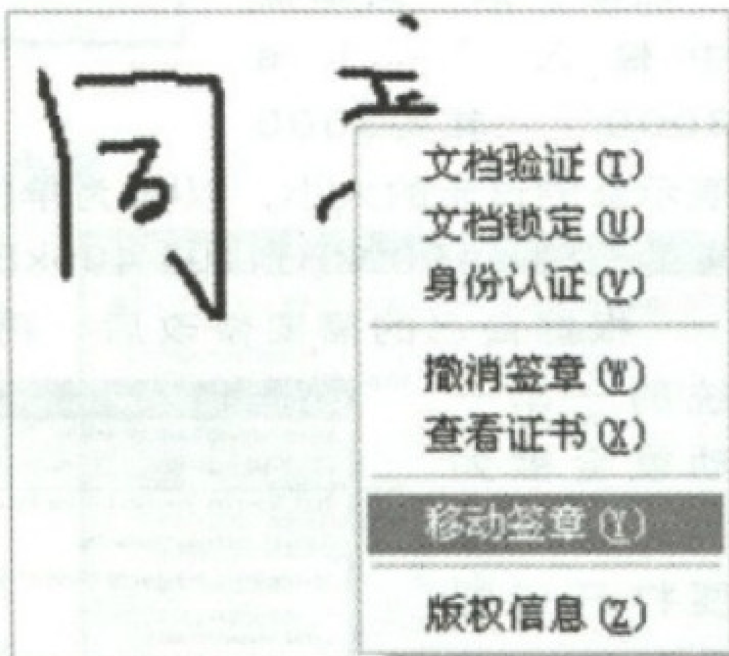


图3

第4步：修改签名。手写签名输入完毕后，如果还想修改该签名在Word文档中的位置，那么可直接用鼠标右键点击该“签名”，然后选择“移动签章”选项，最后用鼠标拖动到合适的位置即可，**如图3**。

二、验证文档是否被修改

使用前面介绍的手写签名可验证你的文档是否被别人修改，具体操作如下：

选中你的“签名”，然后点击右键，从弹出的菜单中选择“文档验证”选项——如果文档没有被修改，那么就会弹出一个“签章验证信息”，提示“文件完好无损”，在这个窗口中还会显示文件名、签名的单位、时间、文件字数等基本信息，**如图4**。

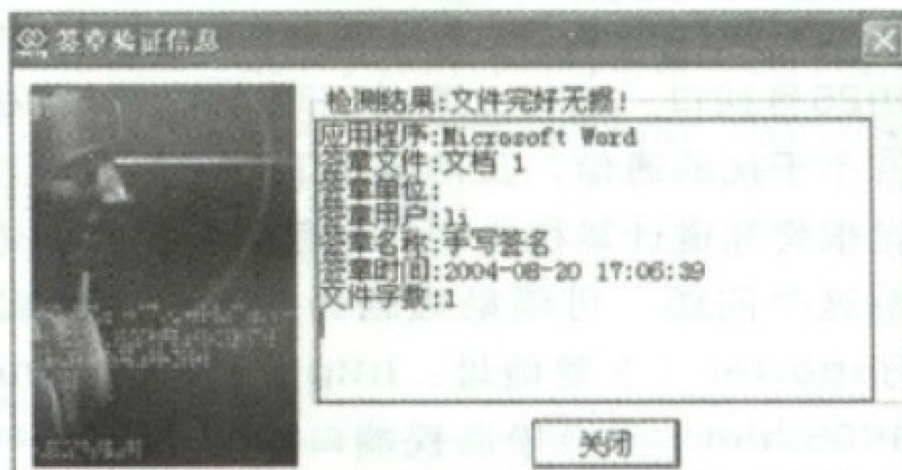


图4

如果你的文档被修改了，那么就会看到签名被自动添加了两条灰色横线，**如图5**。

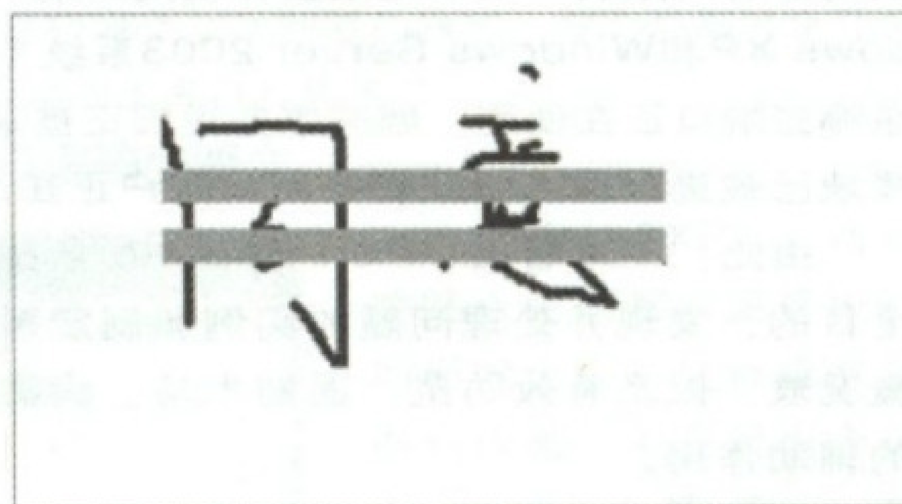


图5

提示：使用该软件进行的手写签名在安全性方面非常好，对任何一个Word文档签名后，一旦这个文档有任何变化（即使是标点符号的变化）都会引起签名的变化！所以使用该手写签名后，你就再也不用担心别人修改你的文件了！

三、“锁定文档”防修改

采用“文档验证”的方法只能检查文档是否被别人修改，而且还只是事后的一个检验方法，不能从根本上防止别人修改你的文件。使用该软件的“锁定文档”功能即可解除你的心头之忧！

选中“签名”，然后点击右键，从弹出的菜单中选择“锁定文档”选项，就会弹出**如图6**所示的窗口，在这里，你只要设置一个安全的密码，然后点击“确定”按钮，别人就不能修改你的文档了！当然，你自己要编辑文件时，也要输入密码（具体方法为：点击图1中“金格科技电子签章”的工具条中的“解除锁定”按钮，然后输入你的密码即可），所以千万不要忘记你的密码，否则自己将重要文件“锁”起来连自己都不能用，那就得不偿失了！

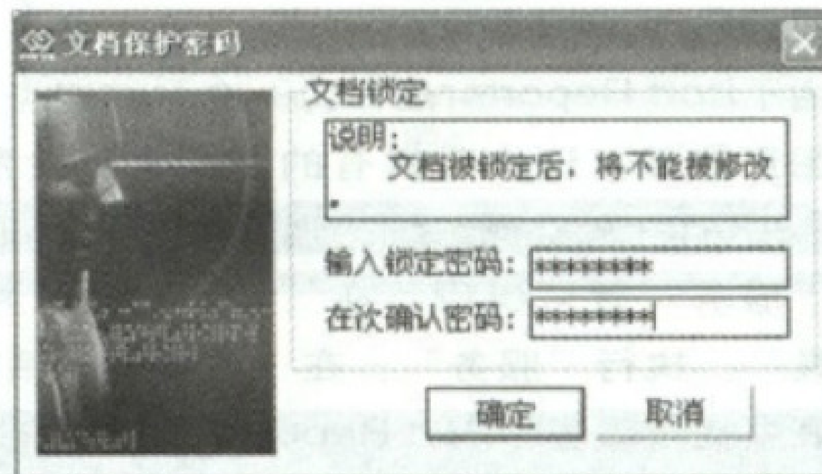


图6

以上介绍了如何用iWordSignature打造个性的手写签名来保护你的文档，是不是比使用加密软件更酷更炫呢？既彰显了自己的个性，又保护了你的文档，使用方法还比较简单，何乐而不为呢？

完全掌控系统通讯情况——Port Reporter使用手记

■湖南 亦可

对计算机网络通讯稍微有一点了解的朋友都知道，计算机与外界进行通讯联系，都是通过计算机的门户（通讯端口）来进行的。一台计算机最多拥有65 535个通讯端口，不同的端口分别对应不同的服务，比如：通常TCP/IP协议规定Web采用80号端口，FTP采用21号端口，而邮件服务器是采用25号端口。这样，通过不同端口，计算机就可与外界进行互不干扰的通信。正常情况下，常用端口才几十个，大家肯定很想知道计算机中到底有哪些端口正在进行通讯？要想了解这个问题，可借助微软为我们提供的端口监视工具Port Reporter（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/4605.htm）来轻松监视端口的一举一动。

Port Reporter可记录本地Windows系统中的TCP协议和UDP协议端口的活动。在Windows 2000系统上，这项服务的功能有所限制，只能记录正在使用的端口及时间。在Windows XP和Windows Server 2003系统上，这项服务可记录哪些端口正在使用、哪些服务进程正被端口所使用，哪些模块已被进程载入以及哪些用户账户正在运行进程。

由此，不难看出，Port Reporter所提供的信息对于安全目的、发现并处理问题的实例和制定系统端口使用率的概况表，以及有效防范、遏制木马、病毒的入侵都有很好的辅助作用。

巧妇难为无米之炊，首先得把Port Reporter下载回家，然后双击程序PortRptr.exe，这样就会得到4个文件，执行其中的PR-setup.exe开始安装，这时会出现一个命令提示符窗口，按下键盘上的“Y”，程序就会自动进行安装，当安装完成后会出现“Press any key to exit setup”提示信息时（**如图1**），按任意键完成即可。

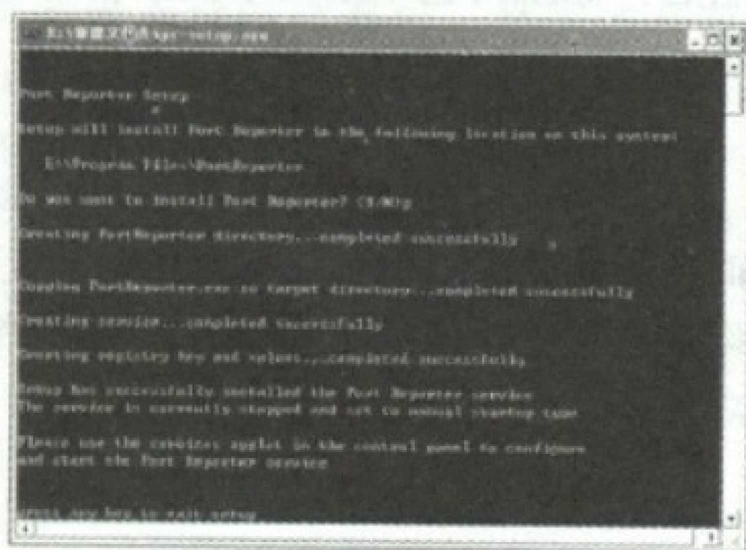


图1

下面来看看如何使用Port Reporter。由于Port Reporter是作为一个系统服务存在的，并没有任何图形界面。这个时候有的朋友肯定会蒙了：怎么使用Port Reporter来监视系统的通讯状况呢？通过Windows自带的“服务”就可操作。在“控制面板”中双击进入“管理工具”，执行“服务”，在“服务”对话窗口中的右侧窗口列表中找到服务“Port Reporter”，用鼠标右键点击之，在弹出的快捷菜单中选择“启动”（**如图2**），这样Port Reporter就开始监视系统的通讯情况。

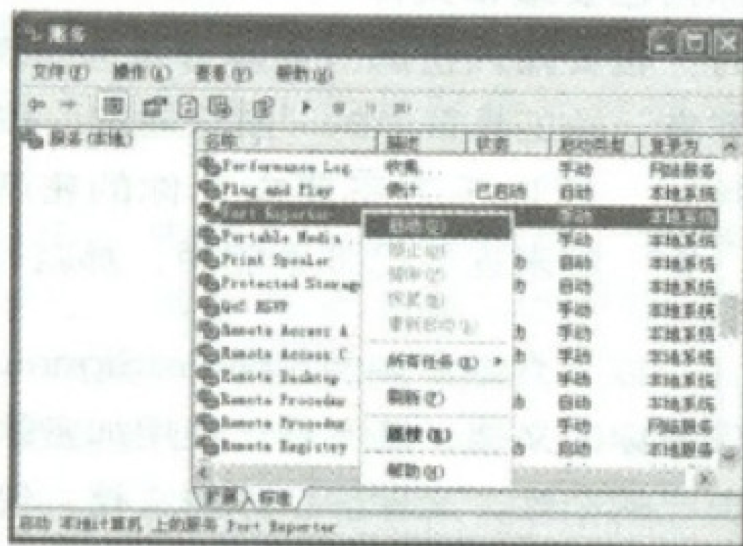


图2

友情提醒：在默认情况下，Port Reporter服务的运行方式是手动。如果希望系统启动时自动执行Port Reporter，则双击服务列表中的“Port Reporter”，然后在弹出的“属性”对话窗口的“启动类型”下拉列表中选择“自动”即可（**如图3**）。

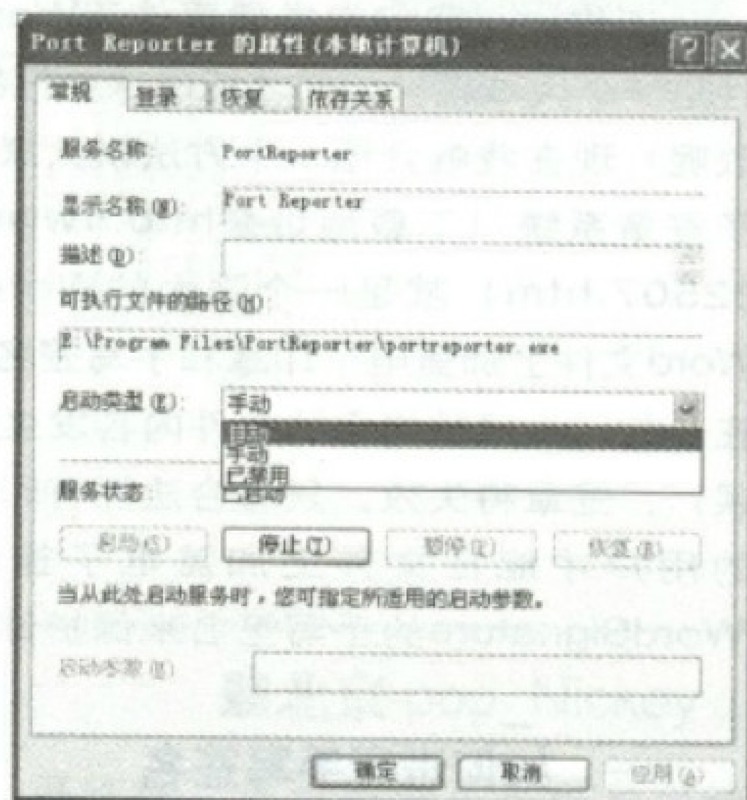


图3

接下来又一个新的问题出现了，Port Reporter所监视到的数据结果放在哪儿呢？怎么来查看呢？一般情况下，Port Reporter将日志保存在“%systemroot%\System32\LogFiles\PortReporter”目录下，其中%systemroot%表示Windows的安装目录，假设Windows安装在C盘，则保存目录为“C:\Windows\System32\LogFiles\PortReporter”。我们可根据自己的需要来修改日志保存路径，在“服务”对话窗口中，右击其右侧窗口中的“Port Reporter”服务，在弹出的快捷菜单中选择“停止”。然后再双击“Port Reporter”，在弹出窗口的“启动参数”文本框中输入：-ld 'C:\portcomm'，**如图4**所示，然后点击“确定”返回。其中“C:\portcomm”表示修改后的日志存放目录，这里需要注意的是设置的目录名必须用单引号括起来。

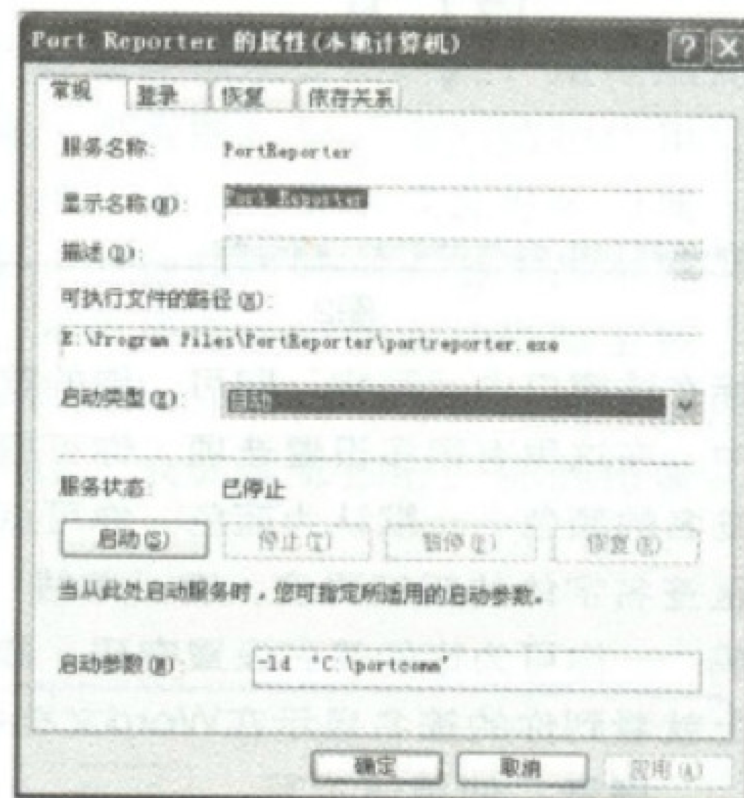


图4

另外，Port Reporter日志文件的默认最大值为5MB，如果想修改日志文件的最大值，请再次打开其属性窗口，然后在“启动参数”文本框中输入“-ls 3000”，其实3000表示新的日志的大小，以kB为单位，Port Reporter允许设置的范围从1000kB到102 400kB。

根据自己的需要修改后，再次启动该服务，这样系统的一举一动就会被如实记录。只要打开指定的目录，直接查看日志文件就可对系统的通讯情况了如指掌（**如图5**）。

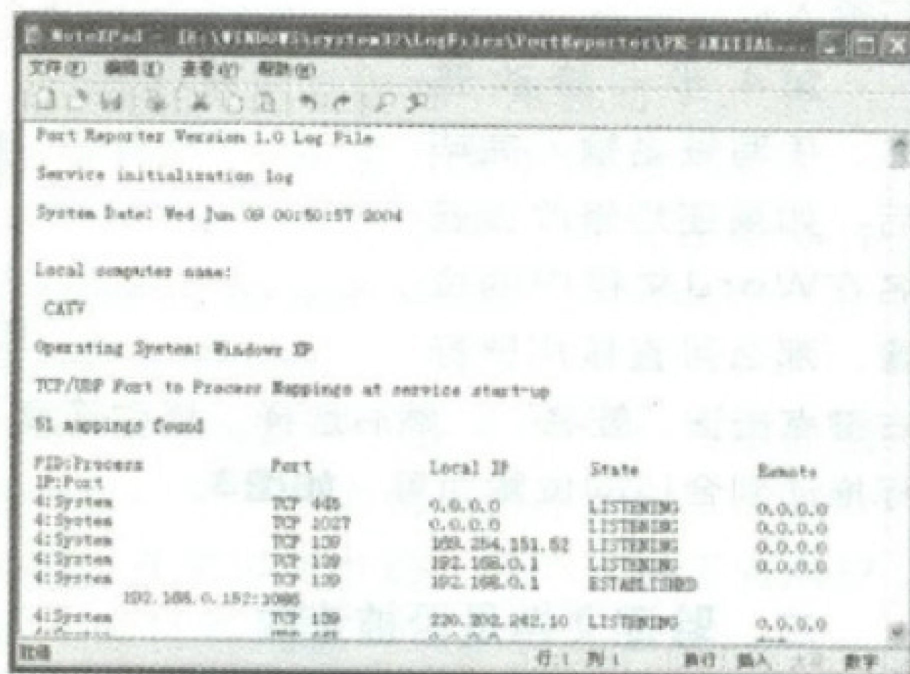


图5

网络设置随意切换

■北京 阮征

很多人都拥有了笔记本，为我们移动办公带来了方便。但是，如果家里和单位的网络设置是不一样的，例如家里是ADSL自动获得IP，而单位是指定固定IP，当我们往返于两地时，每次上网都要更改TCP/IP的网络设置，那么就非常麻烦了。有没有什么方便的软件能快速切换不同的网络设置呢？方法是有的，其实我们并不需要使用什么第三方软件，只要使用系统自带的命令就可以了。

首先，我们设定单位的网络设置，然后进入命令行模式（"开始"→"运行"→"CMD"），输入"netsh -c interface dump >c:\gongsi.txt"（不含引号本身），再设定家里的网络设置，完毕后在命令行模式中输入"netsh -c interface dump >c:\jia.txt"。以后我们到了公司只要输入"netsh -f c:\gongsi.txt"就可马上恢复为公司网络设置，同理，输入"netsh -f c:\jia.txt"即可恢复为家里的网络设置。这下子在两种网络设置中进行切换变得非常方便快捷。如果把命令写入批处理文件的话，我们只要通过鼠标双击就可完成相应的设置。

FlashFXP小技巧三则

■湖南 亦可

我们知道，FlashFXP是一款功能强大的FTP软件，它不但融合了一些其它优秀FTP软件的优点，比如说，可像CuteFTP一样可比较文件夹，支持彩色文字显示等。更值得我们另眼相看的是，它还拥有很多特色功能。笔者特地给大家介绍几则FlashFXP绝招，希望大家用得着。

1.禁用FlashFXP自动更新

每次当我们打开FlashFXP时，程序就会自动进行版本检测、更新（如图1）。其实，这一功能对于我们来说，并不是必须的，所以，在一般情况下，建议禁用自动更新功能。那如何来禁用呢？打开资源管理器，在FlashFXP安装目录下找到Flashfxp.ini文件，用记事本打开，在［LiveUpdate］下添加或编辑如下几个选项内容即可关闭FlashFXP自动更新功能。

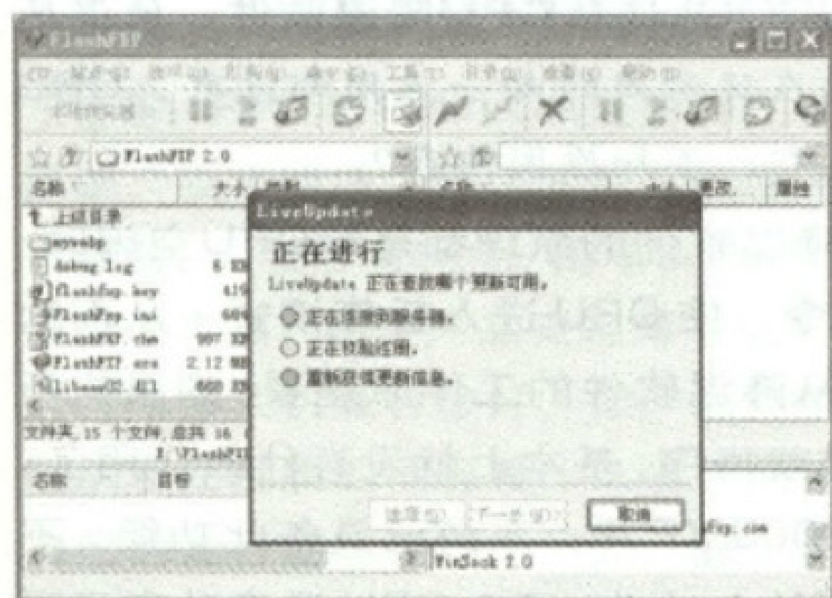


图1

Proxy＝0

Check＝0

Interval＝0

2.自动修改文件名大小写

现在，有很多网站的服务器使用的是UNIX/Linux操作系统，而UNIX/Linux是要区分文件名的大小写的。如果我们在设计网页过程中，没有注意到文件名的大小写，这样，网页上传后就容易出现死链接状况。怎么办？有了FlashFXP这并不是什么难题，可利用FlashFXP来自动修改文件名大小写。点击"选项"菜单中的"参数选择"，或者直接按快捷键F6，打开"配置FlashFXP"对话窗口，点击切换到"传输"选项页，在"上传文件名称转换"下拉列表中选择"小写"（如图2），这样当将网页上传到服务器后，就会强制将文件名转换为小写了，不必手工来进行修改了。

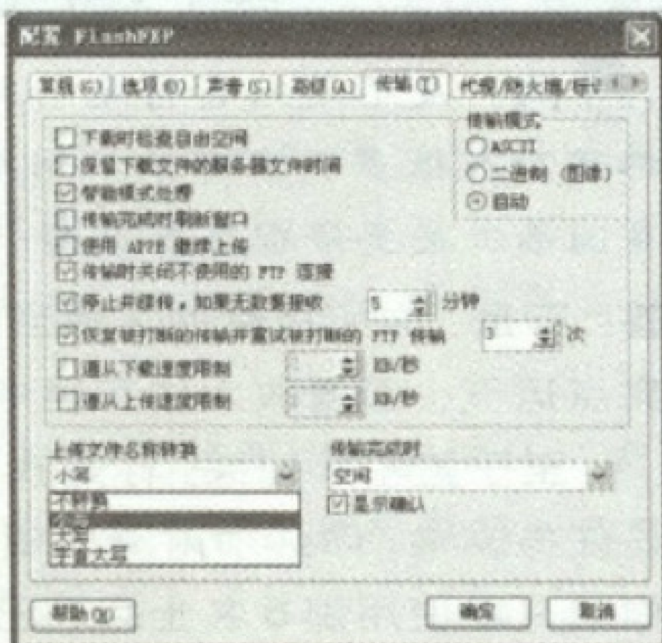


图2

3.妙手让站点密码变明文

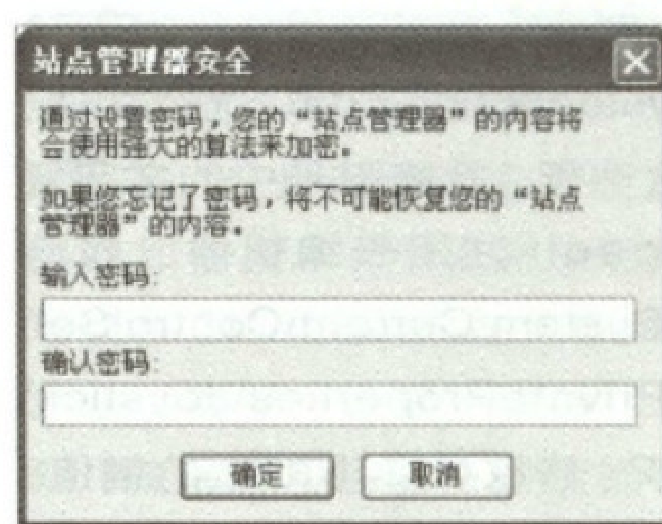


图3

在FlashFXP中，所有的站点密码都以星号掩码的形式出现，这样虽然可做到保密，但有时也会有不方便。其实，在FlashFXP中通过设置是可让站点密码变成明文的。首先选择"站点"菜单"安全级"子菜单中的"设置密码"，在弹出的"站点管理器安全"对话框中设置好密码后（如图3），按F4键打开站点管理器，即可发现多了一个复选项"显现"（如图4），选中它，这样密码就由星号变成明文了，可自由复制、粘贴了。

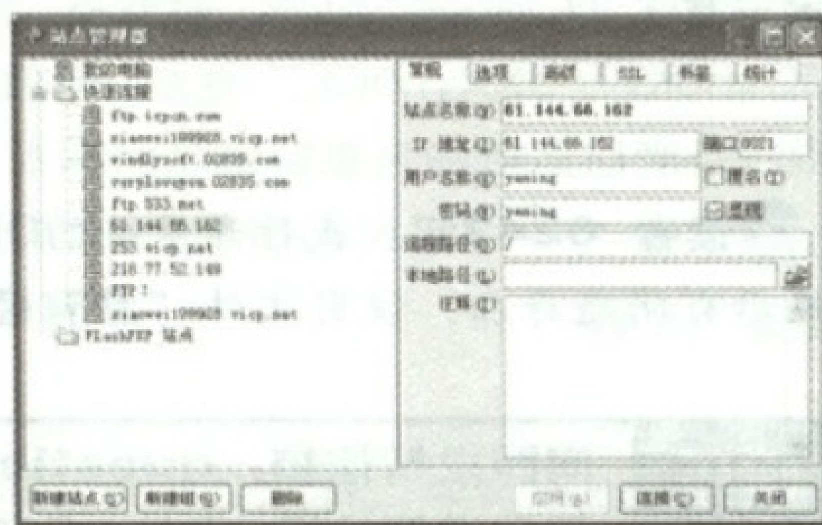


图4

一句话技巧

新版QQ增加了一个名为"互动空间"的功能，可以方便获取很多信息（如查价、中英文互译、新闻、游戏等）。用户只需点击QQ主界面左面板的第二个图标即会列出所有可用的服务商"机器人"，跟其进行"聊天"即可获取信息。"聊天"可通过服务商提供的语法进行，也可直接点击服务商发过来的链接进行目录式的层层搜索，目前"机器人"反应速度普遍极快，比直接打开相关网页方便多了。

（北京 蝴蝶不飞）

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 木各格问： 我最近买了个**杂牌的游戏手柄**、使用一切正常，可是在**玩FIFA 2004**这款游戏时，却发现**无法自定义按键设置**。请问这是什么原因？是否有解决的办法？

答： 这是因为FIFA 2004这款游戏只针对几款流行的名牌手柄（如微软和罗技的手柄），支持自定义设置，不过我们可用下面的方法加以解决。用记事本打开FIFA 2004安装目录下的"\data\system\config.dat"这个文件，找到OEMName="……"这一行，并将引号中的文字复制到剪贴板。随后执行Regedit注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\System Current\ControlSet\Control Media\Properties\PrivateProperties\Joystick\OEMVID_0E8F&&PID_0002，修改OEMName的键值，粘贴剪贴板中的内容。然后重新启动系统，进入FIFA 2004后，无论你使用什么品牌的手柄，便都可自定义按键设置了。

四川 龚胜

读者 6243问： 我打开系统的DirectX设置面板时，提示有问题存在，说有文件**"没有经过Windows硬件质量实验室测试"**。出现这样的提示对系统正常运行有什么影响吗？

答： 所谓DirectX是微软提供的一种API（应用程序接口）。比如Direct 3D（D3D），就是解决以往3D加速卡之间互不兼容问题的API标准，该标准规范了使用3D功能的程序和提供这些功能的图形硬件之间的通讯，使得软件和游戏开发商只要按这一接口编写程序，就可保证用于支持D3D的各种3D加速卡。

出于安全及兼容等因素考虑，对于支持DirectX的设备微软都希望厂商能将产品及驱动程序送来测试，因为测试肯定是需要费用的，因此很多中小厂家不一定会送去测试，当你使用了这类产品时，就可能出现你看到的提示，大多数时候这种情况对系统正常运行并没有什么影响，不必担心。你可选择设置面板中的"测试"选项，如果能通过就说明该产品实际上是能正常支持DirectX的。

四川 龚胜

读者 枕头问： 我的电脑处理器是AMD Barton 2500+，普通散热风扇。平常工作时CPU温度在65度左右，后来我使用CPUCOOL这款**CPU降温软件**，使温度降低到50度左右，但在玩游戏时却一点用都没有，CPU温度会上升到70度左右，不知原因何在？

答： 大多数CPU降温软件的原理都是趁CPU空闲时，向CPU发出HLT指令，使CPU进入暂停模式，从而达到降低温度的目的。从降温软件的工作原理看，如果执行CPU占用率较高的游戏程序，基本上就没有什么作用了。实际上在Windows 2000/XP中，系统已具备此功能，不过有些降温软件，如Waterfall，可在CPU温度升高后强行让CPU降速，从而达到更好的降温效果，你也可尝试一下。当然软件降温只能起到辅助作用，要保持CPU合

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《二战英雄》问题集

问： 在英军最后一关，请问各位怎么进入机棚的呢？我一直找不到进去的方法，最后是骑机车直接穿过门进去的。标准的进法是什么样的？

答： 在机棚的上方有个小门，到门前时会有开门的指示，这时便开得进去，开着战车也可以，点一下机棚内部，坦克就从机棚侧门撞门而入（面对机堡的大门，在其右侧有小屋的位置）。当然还可用手榴弹炸呀，算准投掷时间，将手榴弹丢到机库门旁用砖块砌成的墙，墙就垮了。

顺便说一下，这关最好留一座德军20mm防空机炮，因为当本方飞行员起飞时，德军会派FW-190升空拦截，而击坠FW-190的最好办法，就是用防空机炮攻击它。

问： 是不是只有特定的关卡才有维修工具还是每关都有？在很多关里都找不到维修工具，而在很多关比如美国第二关要修理很多设备……

答： 不是，你所拥有的车辆当中一定都有维修箱，有时要靠点运气，看看敌人的车辆中有无维修设备。

至于美军第二关，你是找不到任何维修箱的，因为那是任务剧情，你必须肃清城镇中的狙击手和步兵单位，而你就只能使用那5名士兵而已。

问： 英军第一关，我登陆在一开始有个灯塔旁边停鱼雷船的那个小岛上，但任务并没有成功，我又从附近

适的温度，最根本的方法还是要正确选购并安装CPU散热风扇。

四川　龚胜

读者 魏南问： 前段时间朋友送我一款**掌上电脑，但没有同步底座和数据线**，请问如何才能安装软件或与台式机连接并交换数据？

答：一般而言，掌上电脑都有红外接口，因此在没有同步底座和数据线的情况下，你也可通过红外通信安装软件或与笔记本、台式机同步资料。大多数台式机没有红外口，就需要购买一个USB接口的红外适配器，费用大约几十元，也可直接购买相应的数据线，更加方便，价格也在几十元左右。然后安装微软最新版的ActiveSync同步软件，才支持通过红外线端口进行连接，在ActiveSync中设置好端口等参数，并注意打开台式机或笔记本的红外线端口，确认其工作正常，启动后就能对IE收藏夹、Outlook文档等进行同步或安装软件了。另外高级用户还可通过读卡器和存储卡安装程序并交换数据。

四川　龚胜

读者 汉化补丁问： 我最近准备购买一款掌上电脑，现在市场上有采用**Palm OS和PPC**两种操作系统的产品，请问究竟哪一种产品更好？相互的兼容性如何？

答：PPC与Palm OS是两种完全不同的掌上电脑操作系统，应用程序互相之间是不兼容的，但大多数数据文件可兼容。二者各有特色，简单说Palm OS更加简捷实用、应用程序丰富，相关产品更轻薄省电；而PPC多媒体功能强大，与台式机兼容较好，但产品体积较大且耗电量大。不过从现在发展的情况看，二者区别越来越小了，你可根据自己的爱好随意选择。另外，除了这两种操作系统，还有采用Linux等其他操作系统的掌上电脑产品，而对于具备一定掌上电脑功能的智能手机而言，更有多种不同操作系统。

四川　龚胜

读者 XD问： 我有台两年前购买的**PPC掌上电脑**，请问掌上电脑的操作系统是否可以升级？如果可以，具体应该如何做？

答：这个问题不能一概而论，要看具体产品。如果掌上电脑采用可擦写的EPROM安装操作系统，是有可能升级的。除此之外，操作系统升级还要建立在硬件支持的基础上，比如PPC2003中文版至少需要StrongARM 206MHz以上处理器以及32MB ROM支持，如果达不到要求的话也无法升级。

若你的掌上电脑符合要求，要升级操作系统版本，就可通过刷新EPROM来实现。一般而言，更新EPROM的方法有两种：一是使用官方提供的升级包，将PPC连接到电脑后升级；另一种是通过专用的EPROM更新界面进行升级。升级掌上电脑操作系统，存在较大的危险性，一定要谨慎操作。

四川　龚胜

读者 千寻问： 为了保护光驱，很多光盘版游戏我都使用**WinISO制作成ISO虚拟光盘，但我发现有些正版游戏光盘往往在制作到99%以后就报告无法读取**（可确认光盘和光驱没有问题），请问这究竟是为什么？

答：这是因为很多正版游戏光盘使用了Safe Disc之类的加密技术，不能简单使用WinISO制作虚拟光盘。你可使用CloneCD来制作镜像文件。CloneCD的基本使用方法很简单，这里不赘述。但CloneCD的解密能力也有限，如果制作过程中提示错误的话，就表明解密失败，这时就需要使用一款名为“ClonyXXL”的插件。执行ClonyXXL后，在主界面点击Scan按钮，它开始扫描物理光盘，扫描完成后，再选择“Start CloneCD”按钮，此时CloneCD会自动启动，选择“_ClonyXXL”，CloneCD就会根据ClonyXXL读取的加密信息来制作虚拟光盘的镜像文件，大多数情况能确保解密成功。

四川　龚胜

有个帐篷的地方登陆但还是不行，请问要登陆在哪里才能完成任务呢？

答：那一关不只是要你登陆就好，是要你把岸边的那艘船上的敌人干掉，好让你的大部队能上岸哦。

问： 有一关里好像要把两台车打爆，可是我的“虎”式坦克开出去，他们就拼命逃跑根本追不到，而那两台车跑出地图外我就马上Game Over，这可怎么办呀？

答：对手只要一看到“虎”式坦克就要跑，直接开“虎”式上大路等就好了，等第二台车到射程范围或是第一台车发现你准备跑时开火就行了。

问： 在不破坏战车的情形下，怎样才能抢到战车啊？

答：用穿甲弹轰炮塔，一发打穿后，驾驶员就会跑出来啦，到时再派队员去修理一下就可以用了。在有些关卡里，抢一台雪曼来配合着用蛮好的，“虎”式炮塔转太慢了，对付步兵很不顺手，让一台M4在旁边护卫，算是不错的组合。

问： 游戏里的小兵好像不太会自动攻击，就站在那里，状态是“Fire Well”，就连被打到红了甚至挂了还是不肯攻击，有时我按Hold Fire，他又会自动跑，这可怎么办呢？

答：不自动攻击是因为对方的射程太远了吧，打不到它，当然对方是有可能攻击到你的。不开火就得注意是不是中间有障碍物（有时地形也有影响），当然距离太远也不行，要么是没枪没子弹。

自动跑可能是遇到手榴弹轰炸什么的，不然你要确定

读者 全刚问：最近**DVD刻录机**价格大降，我也购买了一台，使用基本正常，但在使用Nero 6.0的DVD复制功能，复制DVD-Video光盘时，却未能成功，请问原因何在？

答：Nero 6.0的DVD复制功能只能复制DVD数据光盘，而大多数DVD影碟不能轻易复制，因为这些光盘在制作时采用了加密技术，这里推荐你使用CloneDVD这款软件进行复制。CloneDVD能复制大多数DVD影碟。当CloneDVD识别到DVD影碟之后，你就可看到要复制的电影主题（Title）。选中之后单击Next按钮进入下一步动作，在这里你可选择需要复制的视频流、音频流，以及字幕等内容，大多数情况请全选中。CloneDVD的复制过程非常智能化，只需简单作一些选择，并点击Next按钮即可。不过，使用这款软件要注意设置存储读取数据的临时文件夹位置，务必保证该文件夹所在的分区有足够的剩余空间。

四川　龚胜

读者 高大全问：请问一般的**刻录光盘保存年限**是多少？我准备把一些贵重资料刻录在这种光盘上，有人说顶多用两年就不能读了，真的吗？

答：一般而言，如能按照要求注意保存的话，好的品牌盘保存10年是问题不大的。光盘保存时间长短的原因是多方面的，一般可从两个角度考虑。一是本身的质量问题，这也和盘片的染料结构和制造工艺有关，不同染料结构制造出来的光盘数据面颜色不同，如俗称的"水蓝"、"白金"盘。光盘比较常用的染料有Cyanine（花青素，绿盘）、Phthalocyanine（钛菁，金盘）、苯二甲蓝染料（蓝盘）等。不同的染料在反光性、耐用性方面有所区别，通常情况下，金盘的保存时间最长，蓝盘的兼容性很好。在制造工艺上，品牌及其OEM的盘片做工都很好，如著名的太阳诱电、三菱、RICOH、莱德、BenQ等都是不错的品牌。当然，选择盒装品牌盘比散装盘将更为可靠一些，不过要注意不要买到假冒产品。二是用户的使用及保存问题。如盘片刻录后及时地用盘盒装好，放置在干净干燥的地方，避免直接日晒和高温影响。平时在使用时轻拿轻放，避免用手直接触及光盘数据面。当然，如果有条件的话可将重要资料多备份几张光盘。笔者的一些光盘是六七年前刻录的，由于保存良好，至今还能顺利读取，这也说明平时规范保存的重要性。

湖南　苏旅

读者 OZ问：我的系统是Win98，在进程里不知道怎么多了个**TIMPlatform和Winsys的进程**，不知道这是起什么作用的，怎么终止这些进程呢？

答：TIMPlatform即tencent instant messaging Platform。为腾讯即时短信平台的缩写，TIMPlatform.exe是QQ2004和Tencent Messenger共同使用的外部应用开发接口管理程序，是QQ2004底层核心模块。如果将其删除，QQ2004将失去与周边功能模块以及外部应用程序相互调用的功能。一般情况下在开启QQ2004、TM时该进程将自动被调用。Winsys进程并不是Windows操作系统常调用的文件进程，很可能是"传奇猎手"之类的木马，病毒位于C:\Windows\System\Winsys.exe，其自动运行进程为Winsys。如果怀疑有木马病毒伪装这些进程名，你可使用木马克星、Trojan Cleaner之类的木马查杀软件进行处理。

湖南　苏旅

读者 橘子烂了问：我用某品牌刻录盘，刻出来的大片在索尼VCD机上看效果惨不忍睹，刻录的片源事先在电脑上看时，是无任何问题的，怎么刻出来的有马赛克的效果呀？我用Nero Express 5.5。此外，我想通过短路主板CMOS跳线来清除开机密码，但开机后发现开机密码仍然存在，请问如何解决这个问题？

答：首先你要判断是否是你的VCD影碟机出现了问题，如光头老化会导致读取不畅，部分VCD影碟机对刻录盘片还存在着兼容问题以致无法顺利读取。此外，你也要考虑PAL和NTSC视频制式的影响，如果采用NTSC

你是"Stand Ground"的状态下才不会乱跑。

问：英军第四关，我把石头打落后等到时间结束，德国运输队刚到，就任务失败，为什么呢？怎么解决？

答：把石头打落后，会出现任务目标成功的字样（马上先Save），这时时间仍会持续倒数，直到车队到来，你必须前往拦截运输车队。记住，卡车千万不能被打爆，因为你要拿放在卡车上的飞行导航系统（那是到下一关的关键！）。再就是除非你有绝对的把握击退其他护卫车辆和士兵，否则赶紧前往撤退点，至于撤退点任务简报都会告诉你，配合地图查询就知道了。

问：苏联火车逃走那关，我已把火车连了火箭发射车，但开到第二个转轨的地方（车站中后），叫士兵按操纵杆转轨，但士兵就是不拉，好像被火车卡着似的，这是怎么回事呢？

答：感觉上是火车卡住可调整的轨段，只要按End直接控制火车再用方向键控制它倒车，将火车倒退一些小兵应该都可顺利扳动变轨器。

问：有一关要修好"虎"式坦克，每次都倒数计时，然后有一群军队杀过来，挡不住就Game Over，这可怎么办？

答：首先说明，那个倒数计时不是限时而是待援时间，所以在此之前要做的就是防守，时间到就赢了，跑了或死了就输，这时按End直接控制坦克，建议火力强的设备都部署在村庄外侧，直接迎击。

问：英国飞机落农场那关，一开始要通过检查哨去农场，就完成任务一，接下来要怎么过？我有木柴，但

制式标准制作的视频光盘配合PAL格式的影碟机及电视使用，也会出现一些播放问题。

对于短路主板CMOS跳线来清除开机密码的问题，从你说的现象来看，你应该是在短接CMOS跳线时，没有切断主板的供电造成的，你可通过将机箱电源上插接在主板上的电源排线拔下，然后再将CMOS跳线状态设置到短路位置。

湖南　苏旅

读者 无情刀问： *最近准备升级电脑，看到市场上出了新的CPU产品，有***Celeron-D系统和Sempron系统两种，请问哪种性能更好**，*并适合我的SiS 692芯片的？*

答： Celeron-D和Sempron结构的CPU是Intel和AMD公司面对中低端市场的最新主流产品。相比早期P4 Celeron和AMD Duron CPU，Celeron-D首次装备上90nm制程的Prescott核心，L2 Cache提升到256kB，指令集上也提供了对SSE3/SSE2/SSE全系列的支持。Celeron-D CPU可搭配i848P、i845PE、i865等芯片组的主板，一般而言，支持Prescott核心CPU的主流mPGA478接口主板均可顺利升级为支持Celeron-D CPU。而Sempron结构则是AMD针对Celeron而推出的，Sempron分为两个系列，其低端频率产品依然采用Socket A接口，而Sempron的高端频率系列则基于Socket 754接口。Sempron系列CPU内置256kB L2 Cache，其核心设计更趋向于AMD以往的ThunderBird核心。对于你SiS 692芯片组的主板而言，一般只能支持Northwood核心的P4 CPU，直接支持Prescott核心的Celeron-D是不现实的。

湖南　苏旅

读者 鬼画符问： *请问***EPSON打印机墨盒***能否自己灌墨，如果不能，那使用诸如无绵墨盒和连续供墨系统效果到底如何呢？*

答： EPSON喷墨打印机的打印精度高。但问题在于其墨盒价格较高，而且为了防止用户对墨盒自行改装灌墨，采用外置监控芯片设计，使得墨盒的使用成为一次性消费。用户强行灌墨不但无法正常使用，而且一旦操作失败，溢出的墨水很容易损坏打印机电路。连续供墨系统利用虹吸原理，配合内置改装芯片墨盒，使外置大容量墨水瓶可不断向打印机供给替代墨水，以达到替换原装墨盒的目的。连续供墨系统大大降低了传统彩色喷墨打印机的打印成本，但也存在着使用不稳定、墨水易渗漏挥发等问题。同样的现象也出现在内置改装芯片的无绵墨盒等设备上。如果不考虑成本因素，建议还是使用原装墨水。同时也可试着考虑一些国产品牌兼容墨盒，如天威、格之格、耐力、格力等，他们对EPSON打印机都有很好的适应能力，而且价格是原装墨盒的1/3～1/2，打印效果也不错。

湖南　苏旅

读者 郭平问：我用24×速度刻录的光盘，刻完Nero提示“以24×速度刻录失败”，可内容已刻录进去了。怎么回事啊？ *此外，现在我的IE中的“查看源代码”项不能用了，请问如何解决？*

答： 第一个问题可能是由于光盘刻录后期封盘阶段出现问题而提示的错误，不过数据已刻录进去，只要能正常读取应该是没有问题的。不过最好及时备份数据并再刻录一张光盘。

至于IE中查看源代码功能的屏蔽，你可在Windows开始菜单“运行”中键入Regedit打开注册表编辑器，然后展开“HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Restriction”，找到“NoViewSource”项双击并将其值设为“00000000”，刷新注册表后就可顺利查看IE源代码功能了，不过部分网站页面使用了特殊的JavaScript特效，关闭了鼠标右键查看功能，你也可试着从IE的查看菜单中选择相关选项进行源代码查看。

湖南　苏旅

缺少汽油点火……

答： 看地上的小铅圈（共有5个），把木材放在小铅圈上，再拿汽油点火，汽油在敌军基地有很多，只是看你怎么进去偷搬，办法很多，大家自己尝试吧。

问： *俄国第三关要做什么？敌人都杀光了，还有另一条轨道上的列车，有节车箱的敌人打都打不死，这怎么办？*

答： 本关任务是偷一辆火车，这关卡主要是去找一位接头人，就是最后要去开火车的。本关的火车是由AI来开，玩家控制的小兵只能搭后面的车厢。另外你提到有节车厢里的德军打不死，那列火车的确是不能开的，有敌军的车厢也上不去，你可把它炸了。

《运输巨人》问题集

问： *路都建好了，为什么我的交通工具都不能载货卸货？*

答： 首先确认你已让运输单位开始工作，然后确认你要装货的地方有货物可装，你要卸货的地方有地方存放货物。

问： *为什么我的车站只能依次盖？具体有什么限制？好像公路是没有限制的。*

答： 所有铁路都要必须相连，所以当你盖了第一座车站，第二座车站在未与第一座车站相连前便无法搭建，同样，第三座车站必须与前两座车站之一有相连，以此类推。但如果在相连并搭建之后拆掉之前相连的铁路，那么之后的车站和铁路可只和其中之一相连，不需要两个都相连。铁路有这个限制，但公路没有，因为铁路运量相当大，大概是要用这个方法阻止玩家过快扩充过吧。



拿到这期杂志的第一件事情就是去找读者调查的获奖名单。去年没有寄出调查表错失大好机会，让比记本电脑花落别家，所以今年早早就将调查问卷寄出去。哈，今年的奖品有除了笔记本电脑，还有台式机和扫描仪，不错不错，只是——为什么又没有我呢！明年再努力。看调查的统计分析，那些饼状图真是件伤眼睛的事情，不过，这些图都很有意义。这期最漂亮的地方是黄色的封面，非常醒目，也非常舒服。伊苏的攻略与剧场的小说大结尾都非常好，连游戏娃娃也渐渐耐看了。祝大软九岁快乐，万事顺利！

■快评手 漫步者

请你快评：针对20期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

主题：一封早到4年的信

发信人： kaixy ☆ <kaixy@msn.com>

《大众软件》的编辑你们好！你相信一本杂志能改变一个人的一生吗？我买的第一本大软是在2002年10月，是第19期，动机是我想要一本游戏杂志来引导我该玩什么游戏，毕竟市面上的游戏太多了。那时的我从来没有看过任何一本游戏杂志，也不知道该选择哪一种，但总算机缘巧合地选择了大软，从硬件讲到软件，从游戏评论到通关攻略。全面是给我的第一印象。于是就开始了我的大软生涯。

这样过了一年，欣赏着越来越多的游戏文章。关注着编辑部里的真人真事。觉得大软编辑部无论是编辑部里还是编辑部外，都有一种工作和生活融为一体的感觉。就在分文理科的前一段时间，看着“编辑部报告”，我突然觉得我更喜欢游戏编辑这个职业，我现在的目标是——当游戏杂志编辑！

往后的日子里，仍然关注着大软，也有其他游戏杂志。很多次看到有些编辑提醒那些很想进入游戏圈的人们。看过这些文章，虽然里面讲述其实编辑的生活并不是那么美好，工作辛苦，休息时间少，工资也低……但这些并没有动摇我的信念，相反我更加坚定的想把这条路走下去，因为我并不是冲着编辑的工作方式，编辑的工资而想当编辑的，我是电脑爱好者，游戏爱好者，也是大软的读者，我要让我的兴趣变成我的职业。

我今年18岁，马上就要开始我的大学生活了，我主修的是汉语言文学。当我接到大学入取通知书的时候，我感觉我正一步步的脚踏实地的向我的目标靠拢。

现在许多大学生，在校时就只想到如何拿更多更高的文凭，出了校园后拿着这些文凭盲目的找工作，找到合适的就做，不合适的就换，自己不中意的连应聘都不会去，把大量时间都用在找工作上，然后抱怨工作难找，为什么他们就不制定一个目标然后向这个目标前进呢？

本来这封信我是准备到我大学快毕业时再写的。但我还是决定现在写一封，也许我现在没有像众编辑那样的文笔，没有那些大软忠实读者的热情，但我想让你们知道，在这个世界上，有这么一个人正为了他的目标而努力。我相信大学四年的磨练以及对目标的执着，我一定可以成为一名合格的编辑。我所做的一切都是为了能更好的适应游戏编辑这个职业，正以大软为目标前进，4年后，前往大软编辑部报到！

生命的大海中总是有一点波澜的，无论做什么事情，只要肯努力奋斗，是没有不成功的！

Kaixy

插图 宋洋

来信问答

回信人： waterwind@popsoft.com.cn

kaixy，你好！

首先要谢谢你给我们的鼓励，很多时候一件事情做完后，或许要等上一段较长的时间才能看到它真正的意义，比如我们现在的工作，比如你现在的选择与努力。但无论如何，为自己的兴趣而学习或工作，本身就是一件幸福而让人充满勇气的事情，让我们在这一点上彼此祝福。

大软的编辑们来自祖国四方，大家的专业可谓五花八门：历史、物理、化学、生物、英语、金融……几乎快成一个学校的小缩影了。每一个编辑来大软前或许都跟我一样——觉得有些偶然——仿佛命运在刹那间就将你和一个专业完全不相关的职业联系到一起了。这跟电脑普及类杂志编辑这个职业的特性不无联系。

如果问我这种特性到底是什么，我会罗列以下一些词句：接受新事物快、喜欢分享自己的想法或所得、兴趣广泛知识面广、有创新意识、学习力强、有较好的文字功底及一定的计算机专业知识。我觉得专业并不是关键，从整体来讲，本科并不是接受专业训练的，理想的本科生活应当是一个全方位汲取知识的阶段，单一的训练只能让将来的生活如同只施一种化肥的土地般贫瘠。尤其在目前这种高中为单一目标奋进的普遍情形下，许多本来极有趣味的东西已被提前扼杀（无论理科还是文科，我指的都是人文的部分），我觉得大学里无论恶补、缓补，都应当补一下了。

因此我不建议你在大学里有如此“专门”的目的，不妨将选择放宽一些，什么课都去听一听，什么书都去看一看。我现在非常后悔的是在大学里没有多听听讲座，没有多泡泡图书馆。最后想提一下的是，无论你在大学里走怎样的一条路，下意识地培养一下自己的一技之长，毕业以后对你的任何想法都会有一定的帮助。

从长远来看，生命是一个长期积累的过程，无论现在你作什么选择，先做A还是先做B，最后都没有太大差别，关键是你每一件事情是否都在努力做。

风行水

编辑部的故事 ■晶合实验室 Carol

发奖了

第二届读者调查的结果公布了，最受读者喜欢的编辑是林晓和8神经，最受读者喜欢的记者是生铁和冰河。编辑部特别为他们准备了一点奖品作为鼓励。他们领到奖品后，都有怎样的心情和感受呢？于是，本栏八卦记者Carol现场来访了他们。

生铁

我从1999年底来到大软，今年却还在“读者最欢迎的记者”之列。一个“茅坑”占了这么多年，真觉得挺不好意思。我觉得世界上所有“最受欢迎的”评选，它的得主都应该是新人。编辑部为了鞭策我这头“老骥”，还送了我一个（也是我人生中的头一个）128兆的闪存。我乐得跟个孩子似的，回家把闪存往电脑上一插，电脑就自动重启，屡试不爽。在数十次漫长的重启过程中，我回忆起几年来的“职场生涯”。时光飞逝，好多独具人格魅力的老编辑们一茬一茬地去了，相对个性平平的一批新人又在我身边小蘑菇似地长起来。编辑们中午吃饭跟家庭妇女似的，爱扎堆，吃的还是那些东西，谈的却不再是曾经的话题。有段时间，我的MSN签名是：大隐隐于大软。此言不谬。最后，还是希望国产闪存的质量和兼容性能有进一步的提高。另外，希望大家能在大街上认出我来，省得我女朋友老以为《大众软件》是本免费赠阅的内部刊物。



冰河

上学的时候，老师就说我是个“刺头”学生；等到工作了，生铁一直对我很头疼。所以，我一直觉得我是个比较令人讨厌的记者。且不说本人假冒大学生去应聘，偷偷进行采访；新闻发布会上，专问主办方讨厌的问题等恶劣行径；就是在大众软件的论坛里，某些时候也会像个半大孩子一样和人斗气，吵得不可开交。总之，我觉得只有很少的人会认同我的行为和态度，而且包括生铁、平安等口中称赞、心中骂娘之辈。

所以，得知最新一次的读者调查中，我位居生铁之后，成为读者最认同的记者，我心中的感觉真是又高兴又惭愧又恼怒。高兴的是，原来我还不是那么一个招读者烦的记者；惭愧的是，过去一年中我并没有写出太多出色的文章；而最让我恼怒的是……为什么生铁这个家伙，居然排在我前面？

不平归不平，始终要感谢读者对我的赞许与包容。本人明年一定更加努力，不用生铁的“鞭子”就能写出更多的好文章；也要把那个梳着分头“道貌岸然”的家伙，踢到我的后面去。



林晓

上班路过花市，照例买一把西伯利亚白百合花。经过横向评测，发现只有百合花才能在办公室中存活一周以上，其它品种的鲜花都会迅速死亡。原因就不用分析了……对比之下，还是人比花坚强。捧着花进办公室，碰到编辑部主任野花同学。他满脸神秘状，说一会儿开编前会的时候，会给我还有某某某发奖。我懵懵懂懂地大半天才清醒过来这奖是什么——读者调查最受读者欢迎之编辑奖，奖品乃爱国者128兆闪存。一时诚惶诚恐。论工作数量、质量、难度、强度、专业度……编辑部里其他同志都很棒呢。比如说自号“椅子居士”的攻略达人Cross；或者一个人扛着硬件栏目，和人家一整本硬件杂志竞争的电子土豆；又或者素来一丝不苟，工作一向以精确、规范著称的Suki；再或者……每位同事，都令我尊敬与钦佩。当然，诚惶诚恐之余奖品还是要的，人家的闪存正好坏掉了嘛……插到电脑上一看，桌面闪现出“大众软件”4个亮灿灿的大字。昏倒。原来天上真没有白掉下来的馅饼呀，那闪存漂亮的金属外壳上分明写着“为大软继续服务20年”！啊，风行水，你需要闪存吗？我知道你刚刚买了PDA，但这个闪存实在很不错的，我100元卖给你……



（插图：霸王兔）

8神经

这三五百字让我快抓狂了。该说些什么呢？这好像是个获奖感言。好吧，我翻出奥斯卡颁奖典礼的录像来看了看，决定从给我小学第一篇作文打了95分的语文老师开始，到幼儿园同桌女生家养的猫为止都列举出来感谢一番，那样基本上就够字数了；不过那样的话，林晓姐姐该批评我了。得，老实说，为什么会成为受欢迎的编辑呢？我来讲讲自己的心得。小时候看过一部叫做《顽主》的电影，里面有这么一段情节：葛优和张国立等人开了一个大会，为了拉观众，张国立凑到会场门口对一个犹豫不决的人耳语道：“我私下向您透露一下，今天晚上的节目相当低俗。”那汉子顿时眉开眼笑道：“哥们儿我就喜欢俗的。”于是就施施然地进会场去了。这个情节给了我相当大的启发，迄今为止的修炼也算小有心得了，本次获得最受欢迎的编辑第二名就是明证。我是的确不打算奔“曲高和寡”那境界去的，不过为啥林晓姐姐的排名还在我前面？这当然不是因为林晓姐姐比我更俗，您可别想歪了。最高境界那叫做“雅俗共赏”，我要努力修炼，争取早日也达到这样的目标。

请大家监督，明年投票，有票的捧个票场，没票的捧个人场，我在此作揖了……



手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表。

年度创作大赛第四季赛事

金山表格制作比赛加油站

制作内容： 自选

主办单位： 金山软件股份有限公司，大众软件杂志社

年度总比赛时间： 2003年6月1日～2004年10月31日

第四季比赛时间： 2004年8月1日～2004年10月31日（以当地邮戳时间为准）

WPS年度创作大赛最后一季的比赛快要接近尾声了。打算参加比赛的朋友们可要抓紧时间。这最后一战决定谁能取得年度总冠军呢！

金山表格功能的功能比较全面，尝试一下，也许你不仅仅有灵感制作参赛作品，还可能为我们的“应用心得”栏目撰写心得体会呢。

参赛方式：

围绕自己拟定的主题制作表格，主要突出计算功能和插入图片，然后将制作好的成品用电子邮件或者软盘寄到指定信箱就可以了。

参赛规则：

1.参赛作品必须采用WPS Office 2003版制作，页面规格为A4大小，建议表现的页数不要超过2页。请在作品中注明创作者的姓名，联络方式与制作时间。

WPS Office 2003体验版下载网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?styleid=10&id=84。

2.参赛作品可E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明“WPS年度创作大赛四季作品”；或者将参赛作品的软盘邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“WPS年度创作大赛活动组”收，邮编100036。

3.大赛组委会将从参赛作品所使用的制表技巧以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

4.每一季赛事参赛作品满分为100分。根据作品得分，得分最高的作品为本季冠军，得分2、3、4名的作品为本季优胜作品。本季比赛结束后，活动组将排出所有4季比赛参赛作者的得分，评出总积分超过240分的年度优胜奖，以及积分最高的年度冠军大奖。

5.比赛鼓励团体参加，并为组织者设立了年度优秀组织奖。

第四季比赛奖项与奖品设置

冠军1名：奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖3名：奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2003专业版、金山词霸2005、《新剑侠情缘》。

奖项与奖品设置：

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，以及求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名

奖品为价值500元的精美礼物。

2004年16期网游周边有奖问答获奖名单

奖品为《剑侠情缘网络版》的主题腰包。

宋超 陈越 张祺 陈刚 康子健 张鹏飞 张杰 严伟
丁华 方达 韩高岭 孙冰川 王彤 林春 叶芳 刘薇
谢思哲 张阳旭 刘涛 卢丹 李娜 刘伟 冯慎思
王文武 高岷 赵翔 李波 程欣 肖振东 杨晓培

（问答题目见2004年16期171页）

AMD－速龙64杯

《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

漫画作者：皇甫一飞



（比赛章程见2004年14期100页）

林晓：好的短篇小说，当言之有物，字词细致，结构精妙，读后引人思索，一而再再而三追想揣度，不能掩卷。这篇《月河之波》可以说正是这样一篇小说。初学小说写作的朋友，可以通过阅读这篇小说，体味故事与小说的不同。这篇小说的游戏背景是大宇的即时战略游戏《汉朝与罗马》。小说中的人物和情节当然都是虚构的，如有雷同，纯属巧合。

超短篇

月河之波

■山西 郭永利

“……初，月河者，蛊后之妆池也。盖月盈满夜，以载歌而浴。塞外多有见之，莫不拜而谓之神。”

——汉·万晓《异域记》

月挂中天。清澈的月河自祁连北麓缓缓流泻，经过了广袤的齐瓦勒草原，在月夜里静静地流淌。清脆而深邃的水声伴着水面袅娜的细雾，仿佛草原上古老相传的“奥吉娜”女神曼妙的舞姿。

月河东岸的汉军大营里灯火摇曳，轮值哨夜的士兵衣甲铿锵。辕门左首的一名兵士停下了巡视的脚步，举高手里的火把。待他看清从营中走来的人，立即举起另一只手，长矛扣胸，向来人致敬。来的是一名尉官，身材魁梧，火把照映下黑紫色的脸膛上，一道长长的刀疤自左眉斜掠过鼻际直达右颊，更显出他的骠悍；左手牵着一匹通体乌黑的高头战马，步履生风。他向那名兵士摆摆手，步出辕门，翻身上马，绝尘而去。

西去二十里，月河在那里转了个弯，河道窄了一些，当地人称之为“格里格雷拉”，意即“转折的渡口”。蹄声渐近，那名魁梧的校尉出现在柔和的月光下，勒马翻身，大步向渡口走去。果然，他要找的人就在那里——将军的亮银盔在月光下分外醒目。月河柔媚的水波映带年轻将军英挺而冷傲的脸庞，波光流溢，让他的脸色捉摸不定。听到身后迅捷沉猛的脚步声，年轻的将军不用回头就知道是他的亲卫猛将“虎尉”到了。

“什么事？”他望着河水，淡淡地问。“虎尉”在他身后恭敬地弯下了腰，“快三更了，请将军回营。”年轻的将军微微点了点头，却没有起身的意思。虎尉也不再催，脸上渐渐浮起一种异样的表情。“那些染瘴毒的兵士情况怎样？”将军问。“已请万晓先生以符水净身，‘朱雀’营七百兵士大泻后大半已清醒。不过……”“怎么？说。”“那些兵士都不能进食，食物入口就呕吐不止，万晓先生也无计可施。恐怕……”

正在这时，一团云雾遮挡了月光，一阵若有若无的歌声从对岸传来。虎尉脸色一变，年轻的将军剑一样的双眉轻轻跳动着。一个轻柔的白色身影出现在月河对岸，缥缈的歌声伴着窈窕的身影，曼妙地一如水面上袅娜的细雾。

“还是来了。”将军轻轻地说。“此地人故老相传，月河之水是‘蛊神’奥吉娜沐浴之池”，虎尉喃喃地说，“每逢月圆之夜，奥吉娜来此作歌行浴……”

“你还记得甘泉城主赫哲临死时说过什么？”将军打断了虎尉的话。“他说……我们永远不可能渡过月河。”虎尉的额头渗出了冷汗。“那个”，将军凝望着对岸若隐若现的白色身影，淡淡地说：“就是他们的‘奥吉娜’吗？”虎尉凝望着将军略显消瘦的背影，欲言又止。

夜风猎猎，云破月出。那曼妙的身影挣脱了洁白衣裙的羁绊，月光下圆润地让映衬着倒影的月河也不忍再起波澜。当这个身影渐渐融入这静静流淌着的月河的时候，雾，变浓了。

“将军，小心！”虎尉猛然想到了什么，一把将年轻的将军从河岸边拉起，奔出百步外。在河边吃草的那匹乌骓马缓缓地、无声无息地倒下去了。将军闭起了双眼，随即又睁开，凝望着月河之波里载沉载浮的美妙身影，淡淡地说：“四个月了，京城的快马该到了。”

京城的快马果然到了。将军回营的时候，军师龙骧带着几名军士已到半路，正要禀报京城急使已到，正在营中等候。

三更已过，汉军大营的军帐灯火通明。帐中迎候的那名使者缁衣纶巾，一望可知：正是国府“太学院”的所谓“学士”——国人俗称“天师”的。他见将军到来，躬身行礼。

将军点点头，让进帐里。“学士远来辛苦，请坐。水云国师可好？”那人微笑着说：“水云老师好。将军命人带回去的月河之水，老师已经看过了。”“哦”，将军挑了挑眉，“国师怎么说？”“老师说，那水除了清寒甘洌，并没什么特别。”将军沉吟着，“然则……”“老师说”，学士接过了话，“所以有瘴毒之害，恐怕与此地草木水土皆有关联。”他侧身小心翼翼地从贴身便袋中取出一只纱笼，说：“老师嘱我兼程赶来，把这个给将军。”将军接过纱笼，空隙中可以看到有几十只飞虫在笼中扑撞。学士说：“此虫名‘蜃日天蛾’，惯食天下蛊虫；产卵于水中，繁衍极快，可净本源。”“水云国师的意思是……”“老师说，月河之水本来无毒，只怕是草丛里有微小虫子，混在水汽中，便成瘴害。”将军微微点头，“我懂了，飞蛾扑火，蛊虫溶水。”学士笑了，“正是。将军好聪明。”“好”，将军站了起来，“我令大军暂退，以待‘天蛾’繁衍。先生远来辛苦，请下去歇息吧。”学士站起来，却说：“还有一事……”他挥了挥手，身后一名军士

双手托了只银盘上来，上面盖了紫色绸帛，不知装着什么。“临来时，河阳公主殿下……”学士忍不住微笑，“托我带给将军的。”将军身后的龙骧、虎尉彼此使个眼色，都露出了笑意。将军神色有些尴尬，勉强说：“多谢，偏劳先生了。”

“……九月朔，（我）军稍退，以踞绿柳。西四十里有獠山者，扼路而起，其势甚险峻。故遣虎尉拒以伏。俄，敌以千骑尾袭，骤起伏焉，大破之。”

——汉·万晓《从军行》

放飞“蜃日天蛾”，汉军东撤七十里外的绿柳城。捷报传来：埋伏在獠山的虎尉大破追兵，缴获战马四百余匹。胡人的战马鬃烈腿长，骠悍强壮，跑起来像飞一样，汉军一向又妒又恨。这一下缴获了这么多好马，全军上下欢声雷动，士气高涨。然而，十几天后，始料未及的事情发生了。汉军的司郎（养马官）连滚带爬闯进了中军帐，一把鼻涕一把泪地哭叫“马，咱们的马……”四百匹胡马分派到各营后，汉军的马渐渐相继开始打蔫、拉稀。开始的时候还以为是水土不服，到后来就大面积、成十成百地倒下了。这才发现情况不对，忙把胡马拉出来，才有人发现，那些胡马厚厚长长的鬃毛里，竟有极细小的虫子进进出出。那司郎哭叫：“天哪，每天都冲洗的呀……”虎尉的“凯旋大捷”竟成了“引狼入室”，听到司郎的哭诉，不禁喃喃道：“飞蛾扑火，蛊虫溶水……”

万晓先生是有名的方士，能文能武，任侠放逸，又通医道；早年间游历天下，多通各族方言。他和将军的叔叔私交甚好，这次随大军西征，虽是一介布衣，挂了个“通译”之名，行的却是“参谋”之实。此刻他正坐在将军身旁，手拈长髯，说：“……所谓‘蛊毒’，街巷愚民道听途说，传得神秘不堪；加之用者心存不良，更是装神弄鬼，以致闻者色变。据我所知，不过是从动物、花草上提取的体液、汁水，也就是些迷药、毒物之属，边塞人多有花偌大心力者，合成提炼，制成疫毒，一旦散播开来，传播极快；加之病症诡异，难以施治……”将军皱了皱眉，说：“敌人虽悍勇善战，尚不足畏；现在月河东岸三十四城俱已攻下，主力已经垮了，只是我军军士、战马不断遭疫病之害，这……”军师龙骧忽然进帐来，脸上神色有些古怪，和将军低声耳语了几句。将军一愣，说，“请进来吧。”

那名少女走进帐来。将军沉吟地看着她，眼里浮起一丝迷惘。少女装束齐整：奶白色束袖长袍，外衬淡青色轧肩领；腰系马尾金丝带，两边各挂两只小金铃，不时“叮当”作响；长袍下隐隐露出青色小蛮靴。她脸色微黑，除了双眉淡得几乎要溶入脸色中，相貌很是平常；倒是浓黑的披肩长发梳成了无数条细小的发辫，用不同颜色的丝带缠绞着在脸颊旁轻轻晃动，令人印象深刻。“你……能治蛊毒？”将军轻轻地问。

“……有胡女名元娥者，言擅治蛊毒。将军请之以礼待。稍以时，军中毒瘴之卒、马多有愈者。然以胡狄之女往来营中，其多有尉僚莫以为然。”

——汉·万晓《从军行》

那一天将军处决了一名伍长。悍勇的伍长宁死不认其罪，喊道：“……难道让弟兄们饿死不成？胡人抢掠我们的还少吗？我的家乡……”“住口！”将军喝道：“我早已立下军令：不得劫掠乡民，不得杀害妇孺。三令五申，违令者斩！你还有什么话说？”“我不服！胡人烧杀抢掠，无恶不作，我伯父和……”“正因如此”，将军微微闭了闭双眼，“凡我军民，恨匈奴入骨！你难道要学他们的样子？！”那伍长愣了愣，不说话了。将军轻轻摆了摆手，两名武士把伍长拖了出去。将军脸色苍白，疲惫地靠在帅椅上。

少女元娥刚才就在帐口，静静地看着这一幕。她站了一会儿，轻轻走了进来，叫了声：“将军。”她的声音轻柔而悠缓，闻之忘倦，让人觉得这声音的主人会是一个充满着温存与妩媚的绝代佳人。将军抬起头。“玄武营那三百兵士，他们没事了。”元娥说。“多谢姑娘。”将军淡淡地说。元娥看着将军，忽然说：“我一直想问将军一个问题，不知……”“姑娘请说。”“我是胡人，两军正在交战，将军却让我救治军马，况且一直任我自便，毫不拘察。难道……”“先父是个乡下郎中”，将军淡淡地说，“我小时候常听他说：‘医者，父母之心。’况且”，他微微一笑，“我们本就一筹莫展，姑娘若不来，这些军士、马匹也只有等死。又有什么好‘拘察’的？”元娥凝视着他，眼神里流露着一种活跃的兴趣，“将军你很特别。”“哦。”“既然将军信得过我”，她深深地看着将军，“让我给将军看看病如何？”“我？”将军愣了愣，“我并没有什么……”“将军脸色过于苍白，是精气不足；神情总是落寞，是有心气郁结；常感疲惫，是神气压抑所致。”将军沉吟不语。元娥笑了笑，说道：“将军应该及早补气养元，否则……请问将军：是否每夜难以入眠？”将军沉默半晌，终于还是点了点头。元娥拿出一粒丸药，说：“如果将军果然相信‘医者父母心’，请今晚服下这粒丸药。”“这——是什么？”“是‘蛊’。”将军猝然一惊，“‘蛊’！？”元娥一笑，“不错，这是‘睡蛊’。将军不必吃惊，我们老百姓识蛊、养蛊者所在多有，况且我们胡人有句老话：‘冰雪能冻死牛羊，却也能孕育肥沃的牧草’。今夜若将军又难以成眠，这药……用与不用，将军自择。”

夜。

营帐里军士的鼾声、哨夜士卒衣甲兵器轻微的碰撞声、偶而战马的鼻息声、篝火的“噼啪”声……似乎都是那么入耳历历。将军依旧是无法成眠。

——“将军，你……你真的相信，有什么‘蛊神’吗？”“怎么？你是不是怕了？”“怕？虎尉随将军征战六载，别无所长，但知凡战向前，从不知什么是‘怕’字。”“那就好。”“我只觉得……将军你……六年前的事了，将军你……”“别说了！”……

——“胡人抢掠我们的还少吗？我的家乡……”“住口！我早已立下军令：不得劫掠乡民，不得杀害妇孺。三令

五申，违令者斩！你还有什么话说？”“我不服！”……

将军“腾”地坐了起来，只觉得五内如沸，燥热难当。

他点亮烛火。忽然一愣，矮几上那只破碎后又粘好的玉如意在烛光下熠熠生辉。那是河阳公主托学士带给他的。三年前那一幕历历在目。那时他随叔叔西击匈奴，立下大功。皇帝为他们摆宴庆功。宴上皇帝不住向他打量，他注意到了；后来也突然注意到侧厢磐龙柱后，露出熟悉的紫罗裙的一角。酒过三巡，皇帝兴致很高，亲自向他敬酒。他喝了。皇帝说：“卿劳苦功高，前程远大。大丈夫修身、齐家，然后治国、平天下。卿青春正好，‘齐家’之时，朕欲……”他一惊，霍地站起，说：“陛下金口玉言，慎莫轻开。况臣……”他瞥了一眼柱后的紫罗裙，咬了咬牙，“……匈奴未灭，何以家为！”皇帝一愣，神色中闪过一丝尴尬、一丝怒意；随即笑道：“卿真忠节之臣也！……来，众卿同敬霍将军！”也就在这时，磐龙柱后传来“啪”的一声脆响，像砸在他心上。他看到一小块翠碧的碎片从柱后溅了出来，同时，紫罗裙隐没了……

如今，这只摔碎的玉如意又被细心地粘好，摆在他的面前；营中将士，不少都知道他和公主的事；那么，自己又缘何不答应皇帝的提亲呢？真的是“匈奴未灭，何以家为”吗？

夜，更深了。将军轻轻地拿起了元娥给他的药丸，看了看，笑笑，吞了下去。

恍惚间，他突然看清了自己的心；又转瞬间，它又模糊了。将军恍惚间看到元娥站在那里，一袭白衣胜雪，满头乌发如云；那身影，那样模糊，却又似乎那样熟悉。她用她那轻柔而悠缓的声音问：“为什么睡不着？”让他觉得那么地平安和信赖。

“为了……战争。”“为什么要打仗？”“胡人侵我疆土，害我百姓……”“是吗？”元娥脸上似乎浮起一丝冷笑。将军忽然觉得自己满身是汗。“我是胡人。”元娥说。“我知道。”“我们胡人本就游牧天下，只要是有清冽的甘泉、有芳香牧草的地方，都是我们的牧场。”“但……”“我们迁徙不定，但人丁稀少；我们没有‘疆界’，是你们划定了‘疆界’；你们繁衍日盛，‘疆界’越来越广……”“只要你们不过长城……”“在我们各自的祖先……不，应该说：我们共同的祖先——刚刚出现在这片广袤的大地上的时候，就有‘长城’了吗？”元娥冷冷地笑着，“谁规定‘长城’以内，就是你们天造地设的‘家园’，外人不可以涉足？”将军忽然凛然起来，亢声说：“天造地设者不可得，但有威德者恒守之！”“这就是了”，元娥冷笑着，“说到底就是谁更有‘力’就是谁的，说什么‘侵我疆土，害我百姓’，请问你们的大军现在身处哪里、脚踏何处？”“……”“我们胡人现在有一首歌谣：‘亡我燕支山，使我牛羊无可寻；亡我祁连山，使我儿女无颜色。’请问，是谁在‘侵我疆土，害我百姓’？我们的‘疆界’又在哪里？”“冤怨相报……”将军闭眼叹了口气，“两族百姓都身受战火之苦，这正是……”“这正是你为何难以入眠的原因，是吗？你戎马倥偬，为的是‘保家为国’。如今却在别国的土地上掠土伤民，你于心不安，是吗？”将军额上有汗，涔然而下。“那你还在这里干什么？”“君命在身，不得不为！”“既然是‘君命’，非你所愿，你又何必于心不安？难道你心里另有……”

“住口！”他大喝一声，帐口的哨夜吓了一跳，愕然道：“将……将军？”他遍身冷汗，站了起来。好一会儿，只觉得浑浑噩噩，头重脚轻。忽然听到万晓先生的声音在耳边响起：“将军，将军！”他定了定神，才发现原来是哨夜士兵见他小寐后神情不对，赶忙请了万晓先生过来。万晓先生见他睁开了眼，松了口气；摸了摸他的额头，又皱起了眉。“将军连日辛劳，怕是……我给将军制了几粒清热助泻的丸药，午间将军不在帐中，就放在几上了；请将军……”他忽然“咦”了一声，“哪里去了？将军已服了吗？”将军蓦地一惊，突然想起元娥给他的丸药是放在衣袋里的；他忙伸手去摸——

那药还在那里，丝毫未损。

“……后，汉军驻绿柳。凡数月，月河之瘴蛊皆消。于是大军渡之，驱逐匈奴。月河水波依然，而蛊后之舞自此不复见焉。”

——汉·万晓《异域记》

月河的清清水波上，飞舞着无数色彩艳丽的飞蛾。广袤的齐瓦勒草原平静如昔，偶而有牧民苍凉的歌声隐约传来：“……亡我燕支山，使我牛羊无可寻；亡我祁连山，使我儿女无颜色……”将军凯旋班师，却依然神情落寞。

一个月后，将军病逝，年仅二十四岁。在他身边陪他永眠的，是一只破碎又粘好的玉如意。

人们感叹和惋惜着将军的英年早逝，只有虎尉，从此越来越沉默，越来越嗜酒。有一次宴会上，人们又谈起了将军，唏嘘不已。喝醉了的虎尉忽然大哭起来，喃喃道：“……他还是忘不了……还是忘不了！六年了……他就是忘不了……”人们吃惊地望着他。虎尉的话越来越让人莫名其妙：“……他立下军令：不得杀害妇孺，违令者斩！……他害死了……他害死了……”人们恐惧地望着他。突然间，虎尉暴跳起来，掀翻了桌子。

侍从扶虎尉躺到床上的时候，听到了他最后一句话：“……他没死，他只是睡着了……那是‘睡蛊’……只是睡着了。” P



3Q1 Online
激情“公测三步曲”幕后大揭密

游戏名称：3Q1 Online（网络三缺一）
开发公司：成都众心电子技术开发有限公司
运营公司：冠网数码科技（上海）有限公司
游戏类型：网络休闲
是否收费：否
官方网站：www.jjclub.com.cn

素以专业性和竞技性著称的网络麻将游戏——3Q1 Online（网络三缺一）于9月1日揭开其公测面纱。至此，这款风声大，雨点也大的竞技麻将正式迈上其公开运营的历程。

从统计数据看，3Q1 Online9月7日全新版本已获得了玩家的热烈欢迎，当天下载量高达上万，很多玩家都迫不及待地换上了新装束，在短短两个小时内，玩酷馆的交易量累计更高达12 165笔，其中一件热门道具两小时被购买1132次。

一场高手之间的激战，允许128个人同时助阵？

在3Q1 Online公测三步曲中担当头阵的是“旁观”功能。历时一个月的测试，旁观功能于8月17日在玩家的强烈要求下正式推出！对真正的网麻玩家来说，了解高手如何出牌，探究高手之战对他们来说非常重要。那到底什么是旁观功能呢？玩家可自选已开打的牌桌进入观战，不仅可任意观看正在激烈对战中的牌局，还可与战局中玩家进行讨论聊天。这意味着，3Q1 Online填补了现行网络麻将游戏的两大缺憾：

不能观看高手之间的短兵相接；
不能和对战中的朋友即时交流。

3Q1 Online旁观功能的另一强大之处在于能同时容纳128人在线旁观。实现旁观非常简单，只要3Q1账号，进入比赛专用服务器找到你喜欢的高手所在的牌桌点击进入旁观，就轻松畅快地观看中国顶尖网络麻将大师对招的激烈情景了。

旁观图示：
（玩家手中的牌是空白的）

为什么玩3Q1 不怕断线？——断线还可重进

打网络麻将永远也不用担心缺人，但却时刻面临断线的尴尬。在3Q1 Online你完全不用担心这些，它为玩家贴心设计了特有的断线重进功能，完全消除了玩家断线的忧虑，而且采用了人性化的设计，把断线重进的时间缩短到最短。

如果在测试中遇到断线情况，玩家只要再次登录此前所在区的服务器（直接登录原来房间无法进入）系统便会自动提醒玩家是否回到原来的房间，玩家选择“是”，就可重回原来的断线房间继续玩游戏。



帅哥、美女、恐龙、青蛙，想扮什么就是什么——玩酷馆帮助实现梦想

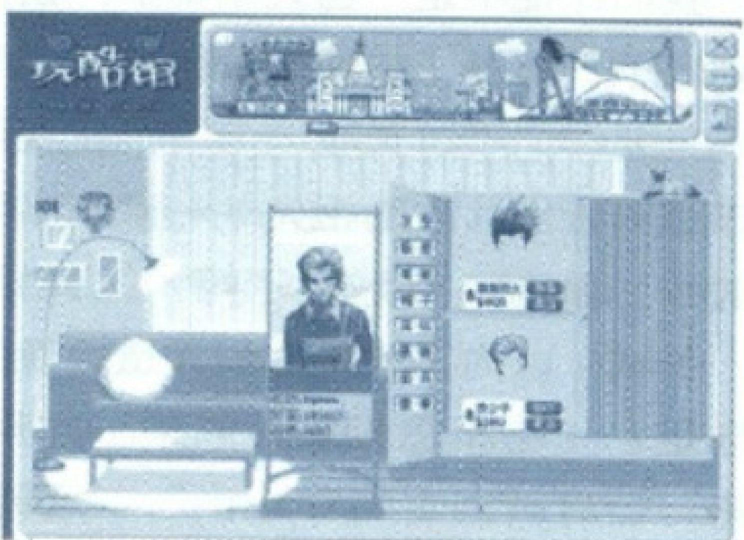
在专业网络麻将领域，3Q1 Online率先推出全新AVATAR系统——“玩酷馆”。3Q1 Online《玩酷馆》在使用方法上有些类似于QQ秀，作为升级版本，它的馆藏服饰上万种，从脸形、表情、头发、服装到饰品，应有尽有，玩家可根据自己的喜好搭配十万余种造型，花样百出，即便一天一种，也能日日翻新，花样百出。此外，官方还配合节庆日推出庆典服饰，供有特殊需求的玩家选购。

玩酷馆使用尤其方便，模仿现实购物模式，玩酷馆设有促销店、造型店、美容店、美发店、服装店、饰品店和个人衣柜等7个部分，玩家可分门别类地进行服饰的搭配与选购，并且这里所有的服饰都可试穿试戴，直到玩家满意为止。新版玩酷馆可选择的饰品种类非常丰富，从古典到现代，从传统到另类。只要能想到的形象，玩酷馆基本能实现玩家的愿望。



玩家换新装图示：

值得一提的是，玩酷馆设有个人衣柜功能，每个玩家购入的商品，都被分门别类地保存在个人衣柜，在此玩家可精心选择每天的装备，还对一些不再需要的商品进行典当。



玩家衣柜图示：
（个人衣柜分类整齐）

编者后记

3Q1 Online公测三步曲的圆满完成为它的下一步收费奠定了良好基础，但对于意在摘取网麻桂冠的冠网来说，这些成绩还远远不够，还有更多新功能正在规划之中。据冠网市场部经理张伟明透露，除已完成的三步曲之外，3Q1 Online10月份还会陆续开放很多高附加值功能，如全新游戏界面（新游戏大厅的推出）、竞技联盟区联盟赛系、俱乐部股票推出、免币区开放……到11月份，呈现在网坛玩家面前的将是一个真正意义上的网上“麻将嘉年华盛会”。

雷鸟750的第二个春天

3年前的一个阳光明媚的上午，笔者怀里揣着辛苦攒下来的8000多大洋，直奔太平洋电脑城，捧回了在当时可谓风光一时的由雷鸟750领衔主演的豪华阵容。

本人爱机配置：

CPU：雷鸟750

内存：256MB

显卡：GeForce2 MX 16MB显存

主板：KT133，集成声卡





以这个班底，当年执行起雷神、三角洲之类的3D游戏绰绰有余，一时间我与爱机笑傲整幢宿舍楼无敌手。很显然CPU频率的发展速度远远超过了我国的国民生产总值增长的进度，而随着处理器主频的不断提高，越来越多的号称硬件杀手的3D游戏如雨后春笋般接连涌现。可怜的老雷鸟渐渐开始力不从心，现在除了尚能勉强执行《冰封王座》之外，只能面对一大堆眼花缭乱的游戏（特别是3D网游）空悲切！至于升级电脑——非不愿也，实不能也！鉴于目前的“经济危机”，在“财务预算”中实在无法为更新装备而拨出“赈灾”款项。

在一浪高过一浪的3D网游浪潮中，笔者的老款雷鸟750完全迷失了方向，饱受白眼惨遭蹂躏之后，终于痛定思痛，开始寻找一款真正意义上的高画面低配置的3D网游，以充分发挥组建于2000年的这台电脑的余热。偶然的一个机会，让我发现了它——只需要P Ⅲ 500就能执行自如的一款拥有优秀画面的3D佳作——《开天》（KT）。

官方公布的资料显示，《开天》的最低配置要求为：

CPU：P Ⅲ 500MHz或相同级别处理器

内存：128MB

显示卡：16MB或以上/3D加速卡

声卡：DirectX 8.1以上/声卡

硬盘容量：800MB以上的剩余空间（建议C盘留出1G空间）

推荐配置是：

CPU：P Ⅲ 800MHz以上

内存：256MB以上

显示卡：32MB或以上/3D加速卡

声卡：DirectX 8.1以上/声卡

硬盘容量：800MB以上的剩余空间（建议C盘留出1G空间）



毫不夸张地说，本人那套稍显过时的配置，执行起《开天》来有声有色，除了在村庄中有些卡顿之外，即使是在“荣耀之地”进行数百人的大乱斗，整个画面依旧十分流畅并无失帧，GeForce2的显卡足以展现出绚丽而逼真的虚拟世界。我想所有参与过内测玩过《开天》的朋友都很清楚，与其它画面灿烂却是十足的“硬件杀手”的3D网游相比，《开天》对电脑的要求只能用一个词来形容——仁慈。

对比一下目前最热门的《天堂Ⅱ》，它的基本配置是：

CPU：P Ⅲ 800MHz以上

内存：256MB以上

显示卡：GeForce2以上/3D加速卡

声卡：DirectX 8.1

硬盘容量：3G以上的剩余空间

此外官方还附送了一句话：“在最基本配备中可以游戏，但要把游戏的画面显示效果关闭再进行，才能顺畅游戏。”对于一心追求画面效果却又不得不靠老雷鸟打天下的我来说，这是何等残忍……我实在不忍心再给本已疲惫不堪的CPU、显卡上增加负担了，万一它们脾气一发作给你罢工几天，那真是叫天天不应喊地地不灵了。更可怕的是《天堂Ⅱ》的推荐配置：

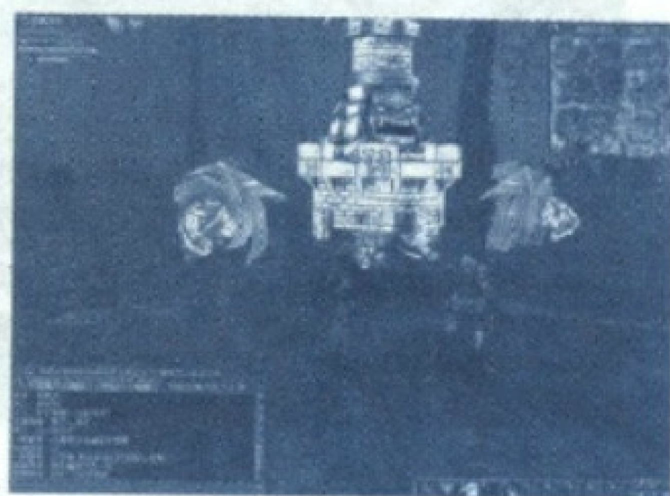
CPU：P4 1G以上

内存：512MB以上

显示卡：GeForce4 Ti以上/3D加速卡

有热心的玩家给出了诸如“5000元的电脑玩天2”之类的建议，但对目前还不想更新换代、要充分压榨出现有配置潜力的我来说，也只能是美好的梦想了！

我本人相当看重游戏的画面，在体验过的这么多3D网游中，《天堂Ⅱ》的画面感觉最为震撼，绝对可用精致来形容；A3人物造型不错，色调不太喜欢；《魔兽世界》至今无缘一见，不得而知；剩下的便只有《开天》的画面能给我留下比较深刻的印象。虽然比起《天堂Ⅱ》，《开天》的画面仍显得有些粗，人物稍显呆板（造型很酷），很多细节（浮云流水）方面有差距，不过听说封闭开发后的新版《开天》，重点提升了游戏的画面质量，包括增加了流动的浮云、阳光光晕、树林阴影、流水等多种细节，更重要的是奥美官方宣布的“在增强画面效果的同时并不会对电脑硬件造成额外负担”，言下之意凭借我3年前的老本，依旧可顺畅自如地执行游戏享受全新特效，真是大快人心！



随着新版《开天》的回归，9月终极内测逐渐拉开序幕，我和750再次抖擞精神，浩浩荡荡驶向开天世界。感谢《开天》，给了我的老雷鸟第二个春天！

网吧产业即将引来曙光?

蓝极速的火灾使社会开始关注整个网吧行业，我们也看到在网吧行业的发展中存在不少问题，如无证经营、防火安全等。由于网吧用户中青少年占了相当大的比重，所以社会各界对网吧中存在的社会问题与对青少年群体的影响格外关注。同时，政府有关部门制定了互联网信息服务场所管理条例以及陆续开展的多次对网吧的整治活动，使大众对整个网吧行业形成了一种负面印象。

作为一个产值200多亿，就业人口上百万的产业来说，单纯的整治并不能解决网吧的现状，网吧行业的发展方向在哪里已成了社会各界共同关心的问题。对于网吧行业，并不能一味强化管理，还应该有效疏导。事实证明，网吧行业与国内诸多产业有着千丝万缕的联系，网吧行业如能继续发展，将会对相关产业带来巨大的促进作用。对于网吧行业的未来发展，不仅需要政府部门的有效引导与管理，更需要社会各界的有效意见与建议，其中未来网吧行业与青少年群体的关系，是大众最关心的问题。10月底，文化部将组织全国网吧产业发展研讨会以及在网博会上推出全新的示范性网吧，这将是首次由政府相关部门推出一个标志性的网吧形态，对改变整个网吧产业现状有着重要的意义。研讨会将分为政府监管与发展、产业链发展与投资、网吧的社会责任等多个主题，将集中研讨从政府到社会，乃至企业在中国网吧产业发展阶段中需要起到的重要作用，所有与会人员都将为网吧行业的发展献计献策，参加会议的将有文化部的相关领导、全国各省市文化厅局领导、网吧连锁单位领导以及网吧产业链相关厂商的代表。

经过此前对非法网吧的大力打击，落实网吧管理政策，国内网吧总数大幅度减少，但连锁网吧和守法网吧的经营现状又导致了网吧行业整体经济效益下降。原先管理政策中存在的一些不合理的地方并不能帮助网吧行业获得更好的发展。如果此次研讨会上这些问题获得解决，那各地网吧经营能力将得到显著的提高，同时还可增加与网吧息息相关的电信、软件、硬件、增值服务等多方面的连带促进效果。这也证明了文化部未来将在各地网吧建设与管理上，投入更大的力量，包括使用某些行政手段，而网吧连锁化建设的确定，会被有力地贯彻下去，并很有可能作为一个整合性产业进行发展。

又如《互联网上网服务营业场所管理条例》规定，网吧经营必须在夜间12时停止营业，这大大减少了网吧经营者的利润空间，挫伤了网吧经营者的积极性。同时，条例还明确规定未成年人禁止进入网吧。既然未成年人已被禁止进入网吧，那么对成年人进入网吧就不应有时间限制。如此种种规定一直以来都是网吧行业非常关心的问题，也是网吧行业内困扰的问题。网吧的特性决定了目前众多网吧的成本与利润相对单一固定，而营业时间上的限制，也限制了网吧获得利润。相信对于这些问题，文化部将出台新政策给予解决，甚至会由此建立起一个网吧经营的新标准。

这一切都表明网吧行业的曙光即将到来。希望网博会的网吧展示区可让大众看到全新的网吧形象，体验全新的网吧服务内容，让网吧可以更好地为人民群众服务，为产业发展提供可行道路。本次网吧展示区的网址：netbar.ccm.gov.cn。

“虽说是二线的价格，但昂达主板的返修率比某些一线厂商还低。”

——杭州市某资深电脑卖场经理语

如果你想购买品质可靠而又能节省支出的主板或显卡的话，请接着往下读：

最上面那句话是一位资深电脑卖场经理和昂达主板产品经理吴闲聊时发出的感慨。

“昂达主板不是功能最花哨的主板，但我们一直追求的是高度稳定、可靠，这种口碑不是一天两天能够实现的，长期以来昂达一直在坚持这样做。”吴经理说道。

事实也是这样，昂达主板的总体返修率一直维持在低于3%的平均水平，与一线厂商3%~5%的返修率持平或略低一些。

再看看显卡，昂达测试与品质控制部主管陈介绍说：“虽然出厂前都经过系统检验，但每批显卡交给顾客手里之前还要再进行额外的抽检，每1千片抽取80片进行全面测试，有2片不合格的话就整批全部返厂，没有任何一批会例外。”

昂达测试流程的相当完备和严格，有品质、性能、兼容性、环境适应等20多个环节组成，能通过昂达系统测试的显卡或主板都具备广泛的适用性，你可以放心购买。（最近有个例子，某著名显卡芯片厂商新产品上市前，分发工程样品给国内各大显卡厂商测试，从其他的厂商报告结果看，全部是PASS OK，但昂达还是进行了例行的全面测试，结果发现了260多处隐藏的BUG，例如在QUAKE3 1024*768*16色模式下有网格等等，这些都是一般玩家难以注意的问题，但是难以逃脱昂达技术人员的法眼，最后芯片厂商根据昂达的技术报告迅速做了修正。）

关于昂达板卡的这类故事还有很多，但有一点请相信，昂达主板和闪电、雷霆系列显卡的品质和可靠性高于业界平均水平，这是一个你可以信赖的品牌。

最关键的是，昂达板卡的售价合理，可以有效节省你不必要的支出，如果你不崇拜名牌，正在寻找实用、稳定又有品质保证的品牌，那这正是适合你的选择。

下面是目前昂达正在热卖的板卡导购信息，相信你可以在里面找到适合自己的型号：

主板篇

AMD K7(Sempron)平台主板：

1.超频狂首选：能将速龙XP2500+稳超到3200+的昂达NK7U主板，售价599元

昂达NK7U主板可以轻松的将速龙2500+稳超到3200+，超频后性能和P4/3.2G平台性能相当，却可以立即节省近2000元！经过昂达工程师测试，XP2500+一般只需加0.05~0.1V CPU电压就可以稳超XP3200+（安全电压1.75V内），连续运行24小时大型测试软件和3D游戏无任何不稳定现象。昂达NK7U的所有超频选项包括AGP/PCI频率锁定，CPU倍频调节，CPU/AGP/内存/南北桥电压，均可在BIOS里设置，超频无需打开机箱。

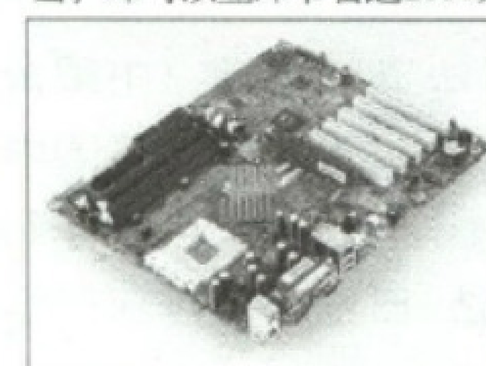


图1：可将XP2500+稳超到3200+的昂达NK7U主板，nForce2 Ultra400芯片组，强稳3相供电设计，集成网卡，6声道AC97声卡，逐兆超频，CPU/AGP电压精确可调，IC控制精密内存/AGP独立供电线路，报价599元

昂达NK7U主板的设计和用料相当不错，绝对是目前一线顶尖水平，小容量滤波电容全部采用贴片铝电容，IC控制精密3相供电电路，独特的“不死鸟”CPU防烧死保护电路，可以在你忘记安装风扇等意外发生的时候瞬间切断电路，此外它还具备超频失败BIOS自动恢复功能，总体超频安全性高。

2.AMD终极K7数码超频主板，支持4*SATA阵列的昂达NK7U Pro，售价749元

昂达NK7U Pro主板是NK7U的加强版，在NK7U的基础上增加支持4个串行硬盘端口的磁盘RAID阵列，支持RAID 0/1/0+1三种模式，在硬盘价格如此低廉的今天，可以轻松的组建强大的硬盘阵列，从而能成倍的提升系统速度和稳定性。NK7U Pro还增加了3个IEEE1394接口，一个S/PDIF同轴数码端口，直接六声道输出端口，是一款功能强大的数码超频主板，而售价只要749元，比起同类数码主板的动辄近千元的售价，这个售价的确是非常超值的。



图2：昂达NK7U Pro数码超频王，nForce2+MCP-T芯片组，集成Silicon Image硬串行硬盘阵列卡，支持RAID 0/1/0+1模式，3个IEEE1394接口，数码同轴端口，IC控制精密稳压供电，超3200+轻而易举，报价749元

Intel P4平台推荐主板：

1.三相供电带网卡的昂达848PN只售499元，还送价值138元的光电键鼠套装

499元这个价位的848P主板品牌是不少，但几乎清一色的采用两相供电设计，和三相供电相比，二相供电线路每相承受的功率大了50%，所以故障率较高，昂达848PN主板则采用三相供电线路，完全支持最新Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器，功率富余量大，运行更稳定可靠，此外主板上还集成了价值35元的Rtl8100C硬网卡，还赠送价值100元的光电键盘鼠标套装，用它来搭配赛扬D处理器装机是非常超值的组合。

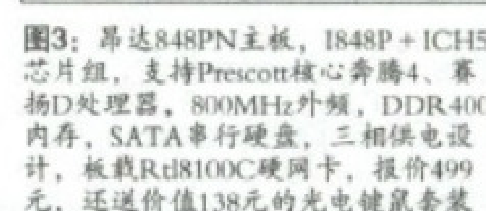


图3：昂达848PN主板，I848P+ICH5芯片组，支持Prescott核心奔腾4、赛扬D处理器，800MHz外频，DDR400内存，SATA串行硬盘，三相供电设计，板载Rtl8100C硬网卡，报价499元，还送价值138元的光电键鼠套装

新品推荐：昂达K8T800PN

1.轻松拥有1GHz总线带宽Athlon64主板，全新昂达K8T800PN主板低价上市

昂达K8T800PN主板采用全新的威盛旗舰级K8T800Pro+8237芯片组，支持Socket754接口的AMD Athlon64处理器，集成了六声道声卡和SP/DIF数字端口、10/100MB网卡和双SATA串行硬盘接口，功能非常完善。这块K8主板与先前的NK7U系列主板一脉相承，做工和用料同样的优秀，也是目前市场上少有的通过支持Hyper-Transport技术实现1GHz前端总线的K8主板，而同等价位的主板多是采用K8T800芯片组，前端总线速度只支持到800MHz。昂达K8T800PN主板支持AMD Cool 'n' QuietTM技术，可以自动侦测CPU的工作量大小，依据其负载动态变更工作频率及电压，以节省电力消耗和减少噪音效果；不死鸟CPU防烧死技术也是K8T800PN的必备技术之一，这也是近期的昂达AMD主板的一贯特色了。K8T800-PN的主要卖点在于稳定的品质和优势的价格，目前售价仅为769元，现在购买还赠送价值100元的的光电键鼠套装，是近期K8中高端主板的理想选择。

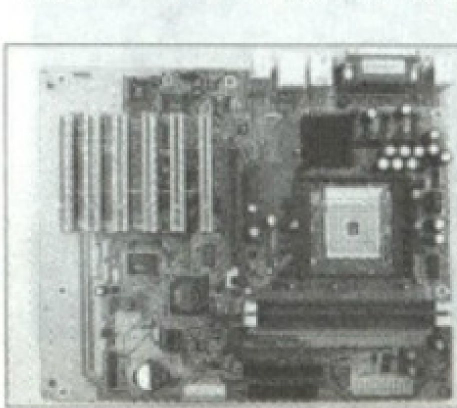


图4：昂达K8T800PN主板，采用VIA K8T800Pro+8237芯片组，支持AMD Socket754 Athlon64处理器，DDR400内存，AMD Cool 'n' QuietTM技术，独有“不死鸟”CPU防烧死技术，2GHz前端总线，售价769元

显卡篇

促销信息：买昂达显卡有礼送

1.买雷霆9955显卡仅售599元，又送价值100元的光电键鼠套装

昂达雷霆9955显卡采用ATI镭9550图形处理芯片，配备128MB/128Bit高速DDR显存，黑色高品质PCB板，全贴片铝电容设计，连电感采用的也是贴片的，做工和用料均相当不错，报价是599元，现在还赠送价值100元的光电键鼠一套。

2.买昂达雷霆系列ATI核心显卡均免费赠送精美瑞士军刀一副

好消息！如果你现在购买昂达雷霆ATI系列显卡均可以得到精美的瑞士军刀一副，型号包括雷霆7920SE/8920SE(9200SE芯片)、雷霆8955XT(9550芯片)、雷霆9650 (9600SE芯片/128bit)。

3.性能超强！双128规格的FX5700核心闪电9570显卡799元优惠促销

昂达闪电9570显卡采用FX5700标准版显示核心，DX9性能非常强劲，适合高端用户选择，现在原价基础上降价100元，性价比超高。

如果你对本文介绍的产品感兴趣，请即刻与昂达各经销商联系，详情查询或网上购买请浏览www.on-data.com，咨询：020-87636370。

附录：2004秋季部分昂达板卡市场价格(元)

主板	技术规格	价格
昂达KT600N	KT600/网卡/ATX	499
K8T800PN	K8T800Pro/网卡/ATX	769
昂达915PN	i915P/网卡/ATX	899
昂达848PN	i848P/网卡/ATX	499
显卡	**技术规格**	**价格**
闪电8520Ultra2	FX5200Ultra/64MB/128Bit*	499
闪电9570	FX5700/128MB/128Bit	799
闪电9680	GF6800/128MB/256Bit*	2199
雷霆8955XT	镭9550/64MB/128Bit*	499
雷霆9955	镭9550/128MB/128Bit	599
雷霆9650	镭9600SE/128MB/128Bit	599

*MicroBGA封装显存

华东师范大学与加拿大CIA联合培养动画游戏人才



我国著名高等学府华东师范大学与加拿大顶级动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）联合开办的游戏动画高级专业班正式开始招生！

华东师范大学是列入国家“211工程”的全国重点综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。今年7月，为了切实落实《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设》的重大战略部署，由华东师范大学作为主要发起人，经中华人民共和国文化部批准成立的我国迄今为止唯一的国家级动漫游戏产业振兴基地的管理委员会办公机构特设在华东师范大学，凸现华东师范大学在动漫游戏产业振兴工程中雄厚的综合实力。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画游戏工业大国——加拿大可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏，为国际游戏巨头EA公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA篮球》、《北美足球大联盟》等游戏，为Radical公司制作过《绿巨人》游戏，为北美最大动画公司MainFrame Entertainment制作过《变形金刚》动画片并制作过《骇客帝国Ⅲ》电影的特效。

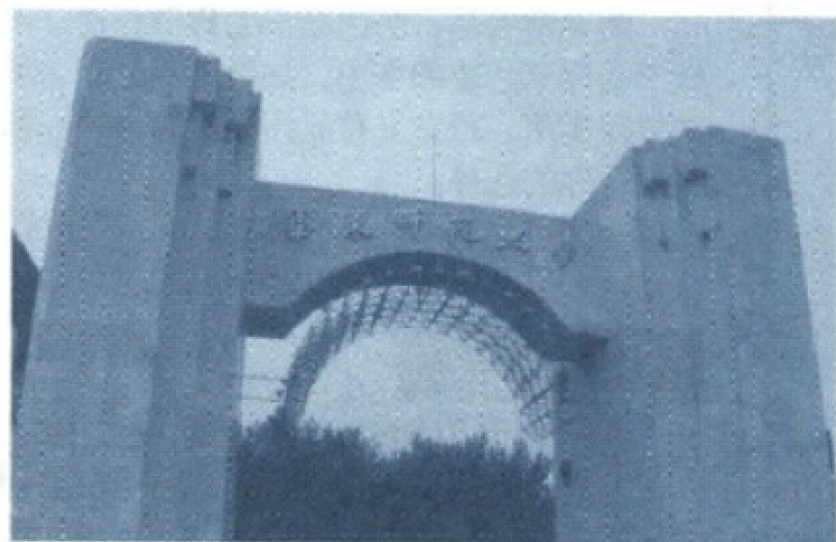
为了贯彻中共中央、国务院“要积极鼓励、引导、扶持软件开发企业，大力推进我国动漫游戏产业的人才培养、产业研发和产业孵化”的指导精神，推动国内原创动漫游戏产业实现跨越式发展，今年8月，华东师范大学职业技术培训中心、华东师范大学职业技术学院、加拿大高科技互动艺术学院三方合作成立了专业动漫游戏教育机构——华影教育培训中心，联合培养动漫游戏专业人才。目前，中心已建立了一整套完整的教学体系和科学的培养方法，拥有国内最完善的教学实习设施和强大的师资团队，其教育资源处于我国动漫游戏产业教育领先水平。目前招生工作已正式启动，将于2004年11月开课。这标志着我国开始从产、学、研3方面系统地推动国内原创动漫游戏产业实现跨越式发展。



本次培训整合了北美先进的动画制作技术与教育资源，目前北美动画制作技术特别是加拿大的三维动画制作技术处于国际顶级水平，占有全球三维动画软件80%以上的市场份额的三大软件MAYA、3DS Max、SOFTIMAGE都出自加拿大。而主要师资由具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课，师资水平处于国内领先地位。《变形金刚》三维卡通制作人DAVID LIU担任技术总监，导演过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的WOOD GATE，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪，负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARK ROSE以及两次获得艾美动画特效奖，导演过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等动画片，有北美图形艺术大师之称的CLIFF GARBUTT等将莅临指导。



课程体系则完全与国际接轨，首期招生将开设游戏动画和影视动画两个专业，全日制强化学习一年，教学大纲与教学计划将在北美原版的基础上结合中国国内学生的特点进行针对性改进和完善。



完成学业考试成绩合格将颁发华东师范大学结业证书及加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加MAYA和3DS Max官方认证考试。

成绩合格者将推荐到Main Frame（加资）、RADICAL（加资）、昱泉（中国台资）、育碧（法资）、大宇（中国台资）、东星（日资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市等国内外知名游戏动画制作公司就业。另外，毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

培训将于2004年11月开课。为了保证教学质量，中心将计划限额开班，报名额满截止。国内咨询电话为021-62233916、021-62233917，咨询邮箱是zhaosheng@ygc.com.cn，中心网址是www.ygc.com.cn。华东师范大学网址为www.ecnu.edu.cn，加拿大CIA网址为www.gamercollege.com。

GVG全职业分析

剑士系

骑士

装备选择：因为骑士在GVG中是冲门职业，所以我个人建议使用魔防装，具体有宝石头、镜盾等。

GVG手则：骑士在GVG中是个攻城类职业，守城除了在门口放放骑乘外没什么大用。在攻城时配合魔防装备冲门，多挑衅对方巫师，这样的骑士不但可吸引注意力，又能使对方巫师放不出魔法。

十字军

装备选择：十字军可反弹伤害，所以个人推荐也是全魔防。

GVG手则：牺牲巫师冲门确实比较有用，防守时牺牲巫师可让巫师不被人家小强骚扰。牺牲十字军在GVG中就是保护HP少的职业，让他们发挥更强大的攻击力。

法师系

巫师

装备选择：进攻时无疑选择DEX装，衣服个人推荐用马克，配合牺牲十字用。GVG用属性披肩。

GVG手则：巫师最主要的作用就是守城。有十字军牺牲你的话，给自己一个暗壁。

贤者

装备选择：贤者当然用全DEF，因为他不怕巫师，巫师除了石化他根本就没有办法。

GVG手则：贤者在GVG中的地元素领域很有用，攻城时利用牺牲十字进去放地元素领域，建议配置个隐匿夹。还有就是给华丽金属放地元素，光耀无能，只能眼巴巴地看着群狼砍华丽。防守时就是水元素了。

服事系

牧师

装备选择：牧师一般都是半魔防装，指的是博学头箍、马克圣衣、乌贼披肩，既有魔防又有物理防。

GVG手则：攻城，在城门口蹲点，看到人来了给一套，听到门破了的消息就可冲了。防守时保护好巫师，然后就是华丽蹲点放光耀。光耀加血相当有用，他最大的优点就是放好光耀后可放其它技能。

武僧

装备选择：4水母武器（杖）/3海葵（锤）、树精圣帽、青蛙圣衣（马克圣衣）、鬼女鞋。

GVG手则：武僧最主要的作用就是守城，看准时机AB人，衣服要对换，青蛙衣服SP多秒人比较稳，马克衣服只是为了防诗人和巫师。攻城时比较有用的就是弓身。

广告索引

革命？变革？

三家国产游戏公司的网络化之路

■执笔 生铁、冰河、FLY、黑木、蓝星
策划 本刊编辑部



像素软件 PIXEL SOFTWARE

目标软件 OBJECT SOFTWARE

KINGSOFT®

金山软件股份公司

在几年来不断报道国内游戏行业的过程里，我们一直有一种深刻的感觉，即越是带有现在和未来色彩的越是时下风行一时的事件，我们在报道过程里，越是有一种历史感。因为这个行业几年来的变化太大了。很多人今天还谈着单机游戏的开发心得，明天已摇身成为网络游戏的推波助澜者。

相对于厂商的摇身一变，玩家则显得无所适从。在国内单机游戏到底还有没有发展机会？如果有，这个发展机会到底在哪里？单机游戏和网络游戏到底哪个好玩？它们的游戏性分别表现在哪里？网络游戏能完全取代单机游戏吗？为什么大部分游戏制作厂商都不约而同地暂停或延缓了单机游戏开发项目而倾全力于网络游戏？单机游戏开发商如何转型为网络游戏开发商？游戏厂商这样做会对整个游戏市场、对玩家、对游戏厂商有什么样的影响？

作为媒体——一个行业的观察者和记录者，我们始终觉得，在经历行业的每一点每一滴变化时，其实也在担当着记录历史的职责。我们做这个专题的初衷，就是要回答这些让玩家感到困惑的问题。从这一出发点来看，我们始终和玩家、国产游戏开发商是站在同一条战线上的。我们希望为他们摇旗呐喊，但另一方面，爱护并不等于一味地包容。玩国产游戏和爱国也扯不上关系。与其空谈，不如谈谈具体的案例和产品。务实，也许是我们现在唯一能做的。这次的专题策划，我们对国产游戏开发中最具有代表性的3家公司和他们制作的游戏产品进行分析。对于公司的分析，我们将集中在公司的运营、发展等宏观方面。在游戏的对比方面，我们将选择每家公司有代表性且有关联的单机、网游产品各一款，以此来研究该公司在游戏制作方面的传承、改变和创新。我们选取的公司和游戏分别是金山公司的《剑侠情缘网络版》和《月影传说》、目标软件的《天骄》和《秦殇》、像素软件的《刀剑Online》和《刀剑封魔录》。

任天堂的山内溥早就说过，游戏只是游戏，他一直不希望大家把这个产业神圣化。自国内有了第一家国产游戏开发商以来，“振兴国产游戏”的口号就始终不绝于耳。但是，任何一个从事过这个行业的人都明白，没有自上而下的灌溉、没有肥沃的土壤、没有有效的“防虫防害”，国产游戏这棵幼苗要真正地成长起来还要很多年。这不是一蹴而就的事情。

我们试图完美地回答上面提到的所有问题，但这并不是一件简单的事情，游戏产业的发展需要厂商、媒体和玩家共同努力，我们把我们的方法、结论以及由结论带来的思考都写在下面，以此尽我们的一份心力……









像素软件
——从《刀剑封魔录》到《刀剑Online》



（以下对照图中，左图均为单机版“刀剑”画面，右图均为网络版“刀剑”画面。）

《刀剑封魔录》能取得成功，就是因为这款游戏特点突出，独特的格斗系统让玩家大开眼界、大呼过瘾。那么“刀剑”单机版这个最大亮点——格斗系统如何在网络版中实现呢？这一问题正是玩家最关注也是讨论最多的热门话题，对此，像素软件主程序刘岩向本刊记者介绍说，目前网络游戏通常的延时时间为0.4秒（用来与服务器端通讯及进行判断），由于网络游戏需要从技术角度考虑网络延时的问题，在无法完全再现单机版格斗爽快感的前提下，游戏企划人员结合网络游戏的特点新增了“破绽值”的设定，在战斗中“破绽值”达到一定数值则需要停下来消除该数值，这样的设定既为玩家在格斗中提供了更多的策略成分，也为网络游戏延时与体现游戏性之间找到了一个技术上的平衡点。游戏单机版中连击、格挡、闪避等技术领先的设计也在网络版中被保留下来。但单机版“刀剑”与网络版“刀剑”从程序角度而言没有直接联系，采用的是两种不同的算法（两款游戏开发语言均为C++），且在网络版中更多地考虑了数据的处理效率以及判断战斗招式和效果。

从《刀剑封魔录》到《刀剑Online》，从技术层面还做了非常多的创新，也许由于技术保密的原因，刘岩没有讲得太详细，但保证游戏的效果一定非常出色。

除了技术层面，对于游戏的背景和相关设定，单机到网游有什么样的变化呢？这种变化简单地讲就是传承和创新相结合。从目前公测的最新版本《刀剑Online——全面战争》来看，游戏在剧情背景上进行了传承，延续了《刀剑封魔录》与《上古传说——刀剑封魔录外传》中国古代神话和历史传说为背景，以人、仙、妖、神、魔5个种族为主体的游戏世界观。细心的玩家可发现，这3款游戏的第一个场景均为瓦当镇，NPC会向玩家解释



2002年，北京北四环外望京小区的一所普通民宅内，像素软件的几位年轻的游戏制作人在经过1年多时间的辗转、艰辛之后，研发出了他们的第一款单机游戏作品《刀剑封魔录》。这款以格斗为最大亮点的ARPG由于引入了连击、格挡、闪避等诸多格斗游戏的因素，为国产ARPG类型的研发注入了新的活力，在推出后受到了国内玩家的一致好评，更有玩家为打出99连击而日夜鏖战在游戏中。游戏在海外发行后，国外知名游戏网站GameSpot也对该款游戏给出了“非常强调格斗游戏的元素，诸如特殊招式、组合技能等。它在这些方面做得确实非常出色，令人非常兴奋。但是，缺少多人游戏的特色，而且游戏性非常重复，这些东西令这款本应在同类中非常卓越的游戏失去了应有的光彩。”这样的评价。2003年初，游戏的资料片《上古传说——刀剑封魔录外传》上市，此后，像素软件转向网络游戏《刀剑Online》的开发。2004年7月4日，搜狐公司宣布在内地运营该款游戏并开始公开测试。2004年9月，我国台湾省的大宇资讯公司与像素公司正式签约代理该款游戏在我国台湾省的运营。







除了视觉上从2D到3D的变化之外，网络版“刀剑”强化了装备、技能、玩家交流等系统，单机版游戏的炼化系统和镶嵌系统在网络中得到了保持，但合成不止于宝石。武器也可镶嵌，另外部分极品武器还引入了成长的概念。

瓦当镇的由来和传说。《刀剑封魔录》以纣王（本体为魔界的纣魔）无道，妄图利用九鼎的力量独自霸占整个凡界，搅乱时空接界，使天下大乱为线索，后经过仙族名士葛洪、陶弘景和众人的帮助，3名武者通过人族最强手段——武技来斩妖除魔拯救凡间的故事。而《上古传说——刀剑封魔录外传》则是在此故事后的40年，负责封印蚩尤的7位神将被蚩尤诱惑下至凡间兴风作浪，蚩尤妄图吸收力量破除封印，





连招编辑在网络版中更复杂，可选择删除等，而单机版“刀剑”则不可以。而招式也针对网络版进行了细化和革新，如“龙腾”在网络版中又细分为低浮空和高浮空效果。而单机则只有一种效果。学习技能的方式两者间也不相同。





网络版“刀剑”以任务系统为主线，任务众多，且要求玩家间配合。两款游戏的第一个任务是相似的，都是在瓦当镇完成一个寻找的任务——一个是鲁班的纸鸢；一个是阿强的木鸢。

最终被人族的英雄们及时赶到阻止的一段往事。《刀剑Online》则把世界观进一步完善，从周朝末年王权没落，各诸侯皆觊觎象征天下的九鼎人间再起风雨为契机，把神、魔、人、仙、妖5灵间的命运和恩怨联系在一起。在网络版中，目前可选择3个种族，创建包括男性、女性角色在内的6名人物角色，比单机版玩家选择人物仅局限在人族有了明显的改变，虽然种族名称不同，但人物动作及招式间两者依然有着密切的联系（人族——剑客、妖族——力士、仙族——和尚，未来还将开设妖族女性角色——双刀女及枪客等）。

《刀剑Online》的主策划刘豫斌在谈及设计理念时说，“刀剑”网络版与单机版的一个重要的区别在于，网络游戏中需要充分考虑玩家在游戏中团队的配合，虽然降低了单机版中的爽快感，但提高了群体的影响，例如玩家在游戏中期需要通过多人配合才能打出99连击，与之前单人99连击不同的是，网络中的99连击的概念则有可能是面对1个勇猛的怪物，需要有3名以上玩家其中1人先打出30连击后，另两人进行配合，最终打出99连击。这样的设计是不同于单机游戏充分满足个体玩家成就感的。另外，游戏虽然保持了“格斗”这一“刀剑”游戏的亮点外，还引入了“竞技场”、“阵法”等玩家交流和群体间配合的全新设计，也受到了玩家的好评。网络版将把“亮点突出、乐趣点分散、玩法多样”作为未来游戏研发的方向。未来将开放的功能有弹奏系统（也是一种变相的采集系统，玩家通过弹奏出知名的曲谱获得奖励，还可引来仙鹤、凤凰飞舞伴奏），竞技世界系统（竞技系统的改进），转生、教派系统等。

游戏研发人员眼中单机游戏转型为网络游戏的8大难题

1.服务器技术。此部分的研发要充分考虑服务器端的执行效率以及维持多人在线时出现的不可预知的数据溢出等情况。

2.服务器的安全性及网络安全性。出现外挂或黑客攻击时，放置服务器端的重要计算部分如何避免攻击，如何利用实时监控系统判断玩家的特殊行为及异常数值变化。

3.客户端的执行效率。将本地计算部分与安全性因素充分进行评估，在防止作弊行为的前提下，如何提高计算效率及运行速度。

4.游戏系统设计工作量相当大，需要事先充分考虑，物品、装备、战斗、技能、玩家交流等系统都同样庞大，哪个系统都不能简单，且一定要避免因前期缺乏考虑后期推倒重新再来的情况。

5.平衡性问题。网络游戏对平衡性要求严格，而且游戏一旦运营，几乎没有修正平衡性问题的机会，因此在设计、测试阶段要求非常苛刻。

6.系统扩展性。网络游戏的运营要跨越很长时间，需要不断扩充新内容。在设计时，需要尽可能考虑周全，为将来的系统扩展预留出接口。

7.系统可维护性。程序要有容错机制，对一些非致命的问题要有容错处理措施。在系统架构设计上，也要考虑到后期维护的便利，尽量保证各种数据能够在不重启服务器的前提下动态更新。

8.引擎效率。单机游戏占用的资源是可控的，但网络游戏则不同。同屏可能只有2个人，也可能会有上百人。如何保证这种情况下不出现难以忍受的效率下降，是需要重点优化的。2D全面转向3D的过程中，由于2D在人物、动作制作上采用的是贴图的方式，通常在换装时，一个人物要做几万张图片，3D则采用即时渲染的方式，在搭建动画骨骼后，换装时效率提高了很多，但对引擎在计算效率方面的要求非常高，否则就会经常发生“幻灯片”现象。

艰难发展的像素公司

像素公司的情况用“艰难发展”来形容并不为过。“几个人、一间房”的像素公司发展到如今的规模十分不易，像素公司成立之初，本刊就一直保持了极大的关注。回想起那些借债做游戏的日子，像素软件总经理兼美术总监刘坤依旧是感慨不已，他说像素软件通过《刀剑封魔录》从代理商处共获得52万元人民币的收入（50万为国内发售版权金，后又获得2万元海外发行分红），《上古传说——刀剑封魔录外传》共获得20余万元的收入，作为最优秀的国产游戏之一的《刀剑封魔录》及其外传总共只给像素公司带来70余万元的收益，这甚至无法满足制作过程中的开销，更不用说赢利了。从单机游戏制作全面转型为网络游戏研发，对像素而言，不仅仅是市场因素，更重要的是，单机市场的急剧萎缩已使2003年初的像素必须面对生存或死亡的双重选择，因此不全面转向网络游戏研发是无法支撑公司正常运作的。

转向网络游戏的研发并不是水到渠成的事情，更大的机遇也就意味着更大的风险。庆幸的是，“刀剑”及其外传虽然没有给像素带来巨大的经济回报，但优良的游戏品质给像素带来了非常好的玩家口碑，同时游戏开发的过程也使得像素软件有了自己精干且稳定的研发队伍，这一切为像素软件转向网络游戏研发提供了必不可少的条件。从这一点来说，像素是很幸运的，他们确实很有实力，更重要的是他们抓住了机会，现在的像素已走过了生死存亡的关口，在《刀剑Online》接连和搜狐及大宇签约以后，他们已有了足够的经济实力去规划他们的长远发展。“我们会做得更好”，刘坤这样踌躇满志地对本刊记者说。当记者问到像素近期的发展规划时，刘坤表示首先要把“刀剑网络版”全力做好，把当时由于资金等原因在单机游戏中没有做到位的设想都体现到网络版中，在此基础上，还会进行其它网络游戏的开发，但目前没有单机游戏制作计划。

说到目标软件，中国的玩家都不会感到太陌生，这个曾默默无闻的公司是目前国内少数几个从单机游戏开发平稳拓展到网络游戏开发，具备自主研发实力的游戏软件企业。无论是单机游戏还是网络游戏，他们都取得了优异的市场成绩。早期的《铁甲风暴》、《傲世三国》成为当时国内游戏产品中少数被玩家认可的作品，并且在海外也取得了良好的销售成绩。仅仅《傲世三国》就有英、俄、韩、德等16个语言版本，海外销售17万套（即使现在这也是中国游戏作品在海外销售的最高记录）。而2002年末推出的《秦殇》则是低迷的单机游戏市场中硕果仅存的几个大作之一，在当年全球电子娱乐盛会E3大展中占有一席之地，仅在北美市场就销售出26000套，影响延及东南亚及欧洲各地，累计销量也在十几万套。后续产品《秦殇前传——复活》同样取得不俗成绩。近几年网络游戏兴起之后，目标软件又借助《秦殇》系列游戏的背景和影响，自主开发了网络游戏《天骄》。在玩家中也拥有不错的人气，并且同样为日、韩、新加坡等地海外玩家所接受。目前，目标公司正在进行网络游戏《天骄2》、《傲世三国Online》和单机游戏《傲世三国2》的开发。

目标软件

——《秦殇》、《复活》、《天骄》三步曲

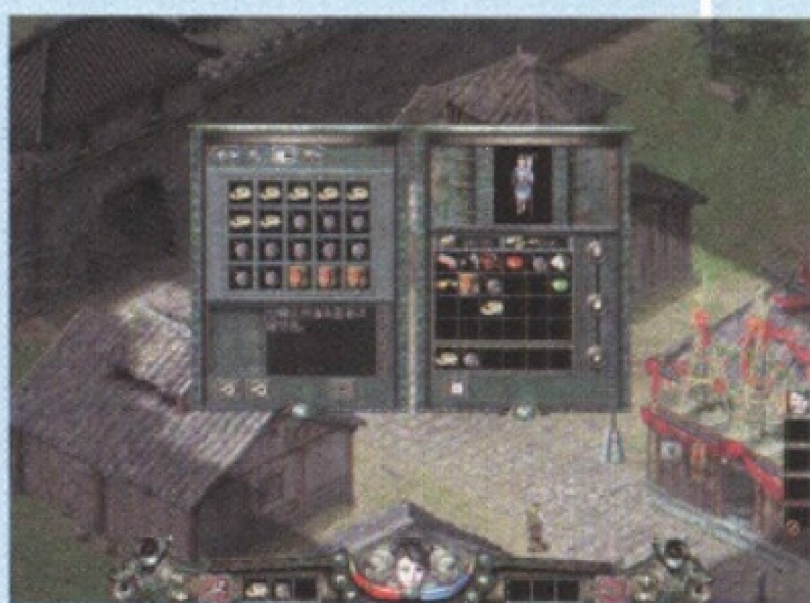
（以下对照图中，左图均为单机游戏《秦殇》画面，右图均为网游《天骄》画面。）

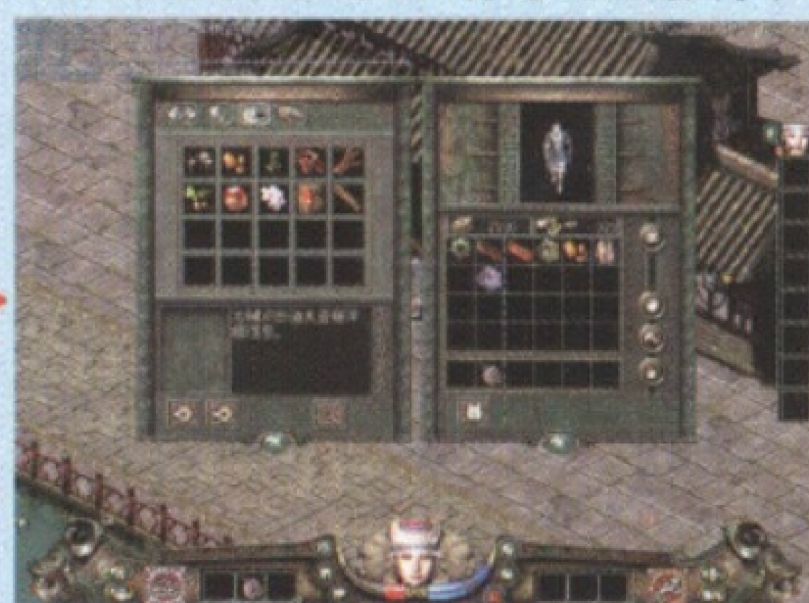




战斗的地点不同，但有相似的战斗场景。

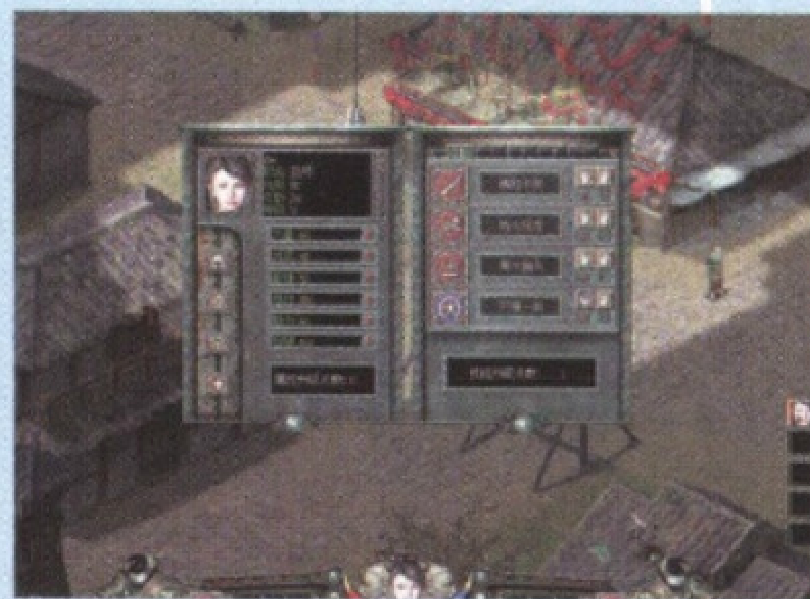
玩过《秦殇》和《天骄》的人都会感觉到这两款游戏无论是在画面还是在操作等方面都非常相像，在游戏背景方面，也都是以秦末乱世为背景。细心的玩家应该还会发现，《秦殇》这款游戏含有局域网联机功能，这也就表明《秦殇》这款单机游戏有非常明显的网游特质，这种游戏开发模式使得从《秦殇》到《天骄》的过渡十分平稳而有水到渠成的感觉。当记者就这个问题问目标总经理张淳，想了解一下他的想法，张淳说“《秦殇》作为一款ARPG，在开发之初我们确实考虑到了游戏在网络方面的拓展可能，这也是受当时游戏行业的流行趋势所影响的，毕竟《暗黑破坏神》的影响实在广大。不过开始研发时，我们对于‘网络游戏’的概念还比较模糊，游戏在网络方面的功能主要是针对局域网联线对战。不过在这个基础上，后来进行网络游戏开发时，诸如多人联线对战的角色设计、技能平衡、装备设计、场景地图设计等问题，因为在原来的研发中就曾认真进行过讨论研究，这些经验被有效地继承了下来。”。随后张淳举了一个例子——《天骄》的服务器组实际上分成两个部分：一部分主要进行游戏规则数据的提供，例如游戏世界设定的环境、NPC、道具、文字信息、版本更新等；另一部分则主要集中进行网络规则数据的服务（张淳称之为“网络接入平台”），例如双方数据包的加密、发送、安全检查等。简单地说，就是分别体现了“网络”和“游戏”的内容。可以看到，网络游戏的基本构架还是从单机游戏发展而来，它的游戏性是吸引玩家的第一要素，如同传统单机游戏吸引玩家的第一手段，就是内容。





交易的界面和功能几乎如出一辙。

这也就是说，《秦殇》、《天骄》在底层上有很多东西是相通的，不过目标公司在各自的游戏性把握方面做得相当不错。对于单机游戏和网络游戏在内容上的异同，张淳认为这是由玩家玩游戏的需求不同所决定的。虽然玩家





一阵金光闪过，单机和网游都出现了同样的技能升级界面。

都是通过在虚拟世界中的体验获得愉悦与满足，但仔细研究，玩家的需求还是有比较大的差异。单机游戏玩家通常是被情节所拉动，即使RPG、AVG、ACT等游戏类型不同，“过关”都是玩家的终极目的，游戏也会随着最终Boss的被打倒而终止。而网络游戏玩家的娱乐需求则是“交往”，游戏的内容固然有影响，但如何在游戏的背景下交际到更多的朋友也是很重要的娱乐需求。

就设计开发的角度说，单机游戏的难点是在情节和内容的设计上，而网络游戏开发的难点则在于平衡性的调整。单机游戏的消费时间有限，一般来说200个小时的游戏时间，就需要游戏有非常庞大的容量，而网络游戏中，一款游戏玩上半年都是很普通的现象，长时间游戏的情况下，对游戏各方面的设计提出了更高的要求。“不过单机游戏也好，网络游戏也罢，首先他们都是游戏，都是一款娱乐产品，因此娱乐性，具体说是游戏性始终是产品最核心的竞争力。只不过，由于单机游戏和网络游戏的游戏环境和方式不同，因此在制作和推广上有一定的差异。但自始至终，两类产品的核心还是相通的，都是调动玩家积极性，模拟现实世界带给玩家愉悦感受的一种娱乐形式。”张淳如是说。





无论自己动手或者请人动手，打造装备需要的原料和过程都差不多。

虽然目标公司为游戏从单机向网游转型，但网游和单机的游戏性毕竟差异较大，在后来的开发中，《天骄》的开发也遇到了新的问题。《秦殇》和《天骄》的项目负责人刘刚回忆，作为单机游戏，《秦殇》的内容和结构没有网络游戏那么庞杂，因此当时的开发经验后来应用到《天骄》时，在系统平衡性方面也出现了许多问题。特别是网络游戏不是一次性的消费产品，经常会添加新的任务情节以及装备，随之产生的变化，很可能就会让从前原本合理的设计出现漏洞。张淳也认为，单机游戏是线性消费的产品，就是游戏的地图和情节受游戏者的影响而存在和出现，游戏者在游戏中的行为决定了游戏的进程。虽然情节和世界是早已设计好并存在的，但必须由玩家的行为来触发。《秦殇》中玩家在咸阳场景中时，咸阳就是游戏当时唯一的世界，发生的情节事件也可预期。当玩家进入到秦始皇陵时，咸阳的世界对玩家来说就不存在了，不会发生什么影响，取而代之的是秦始皇陵的世界。但网络游戏不同，因为它游戏中包含的角色不是唯一的，对于某个玩家来说，他离开了某个场景或者情节，这个场景也会由于其他玩家的行为触发而继续存在，并会发生情节，对原先的玩家依旧有影响。所以网络游戏的研发不像单机游戏的研发是一个一次性的过程，而是一个长期的过程，后续的维护调整也是很重要的工作。除此之外，单机和网游的差异还体现在后续的推广和服务中，单机游戏是一次性的消费，品质是决定成败的关键因素，因此推广宣传就不像网络游戏中有那么重要的地位，而客户服务的内容也无非是提供补丁、攻略、回答疑难等。网络游戏的内容设定只是卖点之一，玩家的交际是更重要的内容，游戏过程是持续性的消费，玩家在不满意之后，可选择退出，因此推广宣传和客户服务就重要得多，甚至会决定游戏的生死存亡。





五行魔法的相生相克，是目标游戏作品的重要特点。

平稳过渡的目标公司

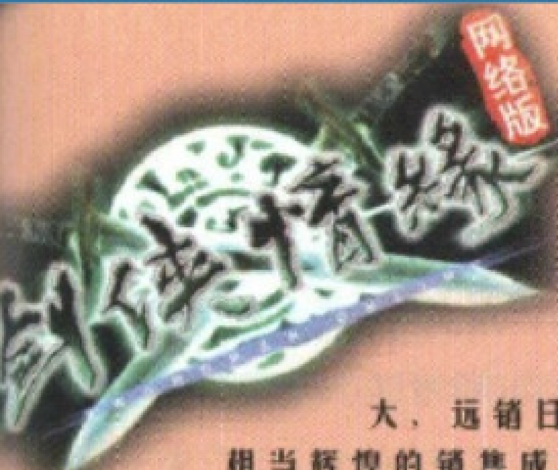
成立于1995年底的目标软件算得上是国内资格最老的游戏开发公司之一，而更难能可贵的是，目标公司自成立以来推出的所有游戏产品都保持着一贯的高水准。一家公司的风格，很大程度上取决于公司管理者的风格，这在目标公司身上体现得也非常明显，在勤奋执着而又踏实稳健的目标掌门人张淳的带领下，目标一步一个脚印地走到今天，成为国内最有影响力的游戏开发公司之一。

目标公司在玩家中的口碑不错，不过一直以来都是以“优秀的单机游戏开发商”的形象为玩家所接受的。但网络游戏的大潮不可能不对目标公司产生影响，如果说像素软件转做网络游戏的研发是为了生存而不得已的选择，那么目标软件进行网络游戏的研发只是为了“平稳过渡”，从一个单机游戏开发商向一个集制作和运营于一体的综合游戏开发商过渡。在如今行业严酷竞争的情况下，只有不断地增强自身的经济实力及人材优势，才能在竞争中立于不败之地。

2004年4月，九城战略注资目标，使得目标在资金、市场、运营等诸方面的实力明显提升，可以说目标的“平稳过渡”已基本完成。“未来我们将会以网络游戏开发为主，当然单机游戏的开发也会继续。只要是能给玩家带来快乐，什么形式的游戏我们都可能尝试，游戏机平台和手机平台都有可能。”

目前目标公司的产品线状况

《秦殇》和《复活》是目标公司在市场上主要销售的单机游戏产品，《天骄》是正在提供收费服务的网络游戏产品。《天骄2》即将进行内测，《傲世三国Online》也已有了Alpha版，《傲世三国2》则是正在开发中的单机游戏产品。



作为国产软件开发行业领头人的金山公司，在国产游戏领域亦苦心经营了近十年，独立研发了数款单机游戏，其中以“剑侠情缘”系列影响最大，远销日、韩和东南亚等国家和地区。目前单机版系列累计正版销量70余万套，取得了相当辉煌的销售成果。与此同时，金山公司依靠在软件和单机游戏市场积累的丰富营销经验、技术实力、人才优势和资金力量，开始了独立开发国产网络游戏《剑侠情缘网络版》的漫漫征程。2000年夏，金山下属的游戏开发小组西山居开始进行《剑侠情缘网络版》的前期研究开发，从那时算起到2003年夏，《剑侠情缘网络版》这款历时3年开发时间，耗资1500万元人民币，投入金山大批软件和游戏专业人才的网络游戏终于大器晚成，其中历经诸多坎坷和风雨。2003年12月，《剑侠情缘网络版》正式收费。2004年6月30日，智冠科技董事长王俊博与金山公司董事长求伯君签约，共同宣布两岸游戏巨头结成产业战略联盟，《剑侠情缘网络版》将由游戏新干线负责在我国台湾省的运营，金山公司则负责产品研发和相关平台技术支持工作。目前金山已建立了珠海西山居、北京烈火工作室、成都亚丁工作室3个网络游戏研发基地同时开发《剑侠情缘网络版》、《封神榜》及一款卡通题材的网络游戏。

金山公司

——《剑侠情缘》与《剑侠情缘网络版》

（以下对照图中，左图均为单机版“剑侠”画面，右图均为网络版“剑侠”画面。）

从我们进行对比的这3组游戏来看，《月影传说》与《剑侠情缘网络版》在各方面的相像程度都不如另两家，从“单机版剑侠”到“剑侠网络版”，金山花了3年的时间，金山由单机向网游转型的道路很不平坦。为了能将这不平坦的开发历程尽量展现出来给后来者以有益的启迪，本刊记者先后采访了西山居总经理邹涛和“剑侠情缘”系列的开发负责人裘新（现已离开金山）。在谈及开发“剑侠网络版”都面临过哪些困难这个问题时，邹涛谈道：“剑侠网络版的开发对于我们来讲，最主要的困难在于缺乏开发网络游戏的经验，受单机版游戏影响太深，这种从单机到网络的思路转变需要一个过程，对网络游戏理解需要一定的积累，这些可理解为我们最大的困难”。裘新看来也是持这种观点：“开发网络版剑侠最大的困难在于没有经验，不管从人力资源的准备，项目规划上都体现了很大的盲目，还有很多技术比如网络传输、服务器逻辑、数据库管理、网络协议的规划对西山居都是全新的，缺乏测试也是个大问题。这样的结果必然会产生大量的设计回头推翻重做，大流量下系统的不稳定、回档、外挂，数值平衡的不断调整等等。”





在场景设计上单机版与网络版异曲同工，保持着“剑侠情缘”系列古朴质美的画风，相对来说，单机版的图像更显亮丽。

很明显，“剑侠网络版”有很多东西必须依托“单机版剑侠”已有的东西，也有很多东西必须从头来做。

“剑网”和“剑侠系列”是传承了同一个历史背景，即南宋时期，宋、金两国交战，围绕着个人、家庭、门派、民族、国家等诸多因素展开情节。不过在“国仇家恨”这样的背景设定方面，网游和单机还是有很大不同，“剑侠情缘”系列明显是偏于后者，因为无论如何都是玩家一个人在控制着角色，体会着游戏的剧情和故事，而国产武侠游戏一般也偏重于“儿女情长，英雄气短”这样一个基本设定，对于仇恨这样的大话题很难表达完整。而《剑侠情缘网络版》则显然是单机系列的一个完善和补充，小至玩家个人间的情仇，大到门派间的恩怨，在加上宋金交战、国家危难的大环境，国家存亡的匹夫责任、武林门派的腥风血雨、江湖侠客的是非险恶不再是空谈，这种转变对于网络游戏来说也是必须的。

《剑侠情缘网络版》还继承了“剑侠情缘”系列古朴优美的画风、动听优雅的音乐，金山并没有放弃他们在单机游戏上的传统强项。同时，“剑网”削弱了对室内场




单机版与网络版使用了相同的人物头像，这两款游戏互为宣传的手段，显示了金山公司的成熟。




网络版在装备设计方面比单机版复杂了许多，这很本质地反映出了单机游戏和网络游戏的区别。




在战斗方面单机版与网络版相比显得格外的“简陋”，一个人玩和一群人玩就是不一样呀！

景的渲染和刻画，加强了对室外大环境的描绘，这也与单机向网游转变的大前提相契合。

对于门派、武功、装备等武侠游戏必备的要素，“剑侠网络版”作了大量的创新以适应网络游戏的需要，游戏中共分三大阵营、十大门派，各个门派都有不同的招式和风格，这些都是在单机中无法体会的。尤其值得一提的是武器装备的五行系统，各种武器必须按照五行相生相克之理装备才可激活隐藏属性，应该说这是一个非常值得玩味的系统，是在传统暗黑式装备系统外的一个突破和创新，这个设定进一步加强了《剑侠情缘网络版》的游戏性和玩家之间的交流合作。武器装备的复杂性和多变性正是单机游戏网络化必须解决的问题，在这方面，《剑侠情缘网络版》在继承单机版“剑侠”系列装备的同时进行了进一步的完善和强化。

从《月影传说》到《剑侠情缘网络版》，游戏的操作方面也有一些调整，为了获得更大的视角，在生命、内力、体力等表示方面取消了《月影传说》中沿用“暗黑”球形界面的设计，改为条形，在早期的内测版本中我们还看到了剑形和扇形表现，可能是金山觉得不如条形更直接更省空间吧。这些小处都体现着进步，游戏的操作也还十分方便，基本传承了玩家玩单机武侠类游戏的习惯。

强势转型的金山公司

成立于1988年的金山公司在国产软件行业作出了骄人的业绩，WPS、金山词霸、金山毒霸这些响当当的产品基本奠定了金山公司国产软件制作行业领头羊的地位。在开发应用软件的同时，金山也在独立研发国产游戏，《中关村启示录》、“剑侠情缘”系列都有着不错的品质和广泛的影响力。不过相对于做软件的“主业”来说，游戏的研发更像是老总求伯君的个人爱好。金山，在人心目中还是一个软件制作公司，尽管它作出了很多优秀的国产游戏。

然而，金山并不满足于只在国产软件开发领域做“老大”，当网游大潮铺面而来，当很多公司靠运作网游一夜暴富时，金山也加大了他在游戏领域中的投入，“让金山成为国内可与索尼和微软比肩的游戏业巨子”、“金山不但要成为国产软件制作的领头羊，还要做国产游戏制作的领头羊”，金山总裁雷军在很多场合都反复强调着。金山凭借着自己在软件和单机游戏市场积累的强大的技术实力、丰富的营销经验和雄厚的经济基础，依靠着WPS、金山词霸、金山毒霸等知名软件产品在电脑使用者中的影响力，开始了他至关重要的“强势转型”过程。

2003年夏，《剑侠情缘网络版》这款历时3年开发时间，耗资1500万元人民币，投入金山大批软件和游戏专业人才的网络游戏终于浮出水面开始内测。3年的时间呀，历经的种种坎坷和困难，恐怕连金山自己也没想到。2003年底，《剑侠情缘网络版》开始收费。2004年2月，金山将原有业务群重组为办公软件和电子政务业务事业群（OAG）、信息安全和工具软件业务事业群（SUG）、数字娱乐事业群（DEG）三大业务群。尽管金山对外声称，3条业务线之间是均衡发展的，但知情人士透露，金山上下近80%的资源都已向游戏业务倾斜，这一切都标志着金山“强势转型”的任务初步完成，但真的要成为国内的“游戏业巨子”、“国产软件制作的领头羊”，金山还是任重而道远……

结语

本次专题选取了金山、目标、像素3家公司，我们是经过慎重考虑的：首先，这3家公司都是地地道道的国产公司，做的是纯正的国产游戏；其次，这3家公司都有自己独具特色的单机和网络游戏，同时他们的单机和网络游戏之间还存在着非常密切的传承关系；最重要的是，这3家公司在规模、发展阶段等方面也非常具有代表性，通过对比、分析，可让我们得出更客观准确的结论。

对于金山、目标、像素3家公司及他们的网游、单机产品我们都有了一定的了解，那么我们现在就来看一下开篇里提到的那些问题。首先是“单机游戏网络游戏到底哪个好玩？为什么大部分游戏制作厂商都不约而同地暂停或延缓了单机游戏开发项目而倾全力于网络游戏？”

第一个问题本来是极浅显的，但在中国，这个问题变难了，单机和网游本来是互有关联、并驾齐驱的两种游戏类型。为了论证这个问题，我们特意把参与对比的3对游戏拆开了、揉碎了，就它们再各方面的表现进行一个强制性的对比。结果发现，不论是画面、音乐、操作还是其它更细化的环节，我们都无法评判网游和单机游戏的优劣长短，所不同的只是它们的游戏性而已，单机、网游本来应该是没有优劣之分的，它们各自取悦于各自的拥趸，按各

自的运营规律“赚钱—再投入—发展壮大”，欧美、日韩的游戏市场便是此番运作的，玩家也应该是“萝卜白菜各有所爱”。但在中国网游大潮铺天盖地而来，单机的生存空间越来越小。由于“盗版”等诸多原因，对于绝大多数厂商制作单机游戏的回报已远无法支其付出，这样做单机游戏的厂商就越来越少，仅有的单机产品质量也会有所下降，长此以往前景不堪设想。

大部分游戏制作厂商都不约而同地暂停或延缓了单机游戏开发项目而倾全力于网络游戏，不论是为了生存还是发展，说白了就是一个“钱”字。厂商这种行为，多少有些短视，开发商和代理商并不是一个概念，代理商相对来说难度低很多，只要有充裕的资金，加上合理的市场、宣传手段，即使是一款不算出众的游戏也能取得巨大的成功。但对于游戏开发商来讲，开发一款好的网络游戏要有长时间的积累和积淀，需要具备各方面的实力，同单机游戏一样，“品质”才是最终的保证，并不是开发出一款游戏就可赚钱。我们在嘲笑“韩国泡菜”的同时，也要小心别让自己的国产网游成为“中国酱菜”什么的。

那么在国内单机游戏到底还有没有发展机会？如果有，这个发展机会到底在哪里？可以肯定地说，这种发展机会还是存在的，有需求就要有供给，玩家们需要国产精品单机游戏。单机游戏，对于游戏开发公司来说是一把“双刃剑”，但抓住单机游戏制作方面，对于厂商的成功也至关重要。像素的成功让一些中小型的游戏公司或制作小组对自己的未来抱有美好的希望，他们同样期待着自己的产品能取得巨大的成功，颇有那种“十年寒窗苦，一朝人上人”的感觉。对于这种现象记者问了刘坤的看法，刘坤认为自己所经历的艰辛并不是所有的公司或小组所能承受的，而且自己幸运地搭上了单机转型网络游戏的末班车，这样的机会也许不会再有。刘坤的话很中肯，但对于一些中小型的游戏公司或制作小组来说，致力于一款单机游戏的开发也不失为一种好的选择。一般来说，开发单机游戏要比网络游戏开销小、周期短、技术难度也低，通过这款单机产品的开发，可提高名声，聚敛人气，锻炼队伍。这条路很艰辛，但像素走过来了，没有这种“置死地而后生”的决心，就不要干游戏制作这一行。

对于资金充足、生存无忧而力图谋求发展的游戏制作公司来讲，更不应该放弃单机游戏的开发，即使完全不能赢利，一款好的单机产品引起的轰动效应远比做上一大堆广告的效果好，说不定投入还少。一款《剑侠情缘》让多少玩家记住了金山，而《秦殇》、《刀剑封魔录》则是目标和像素永远的骄傲，几十上百年后人们在写关于中国电脑游戏的回忆录中，这些名字必定还在闪光，而现在的国产网游，我们看不出哪一款有这种荣幸。

以上并不是说厂商必须都要致力于开发单机游戏，只是说单机游戏的开发应该有它该有的位置。对于游戏开发公司来说，在条件允许的情况下，单机和网游开发应该并重，而不论是单机还是网游，品质才是最终的保证。

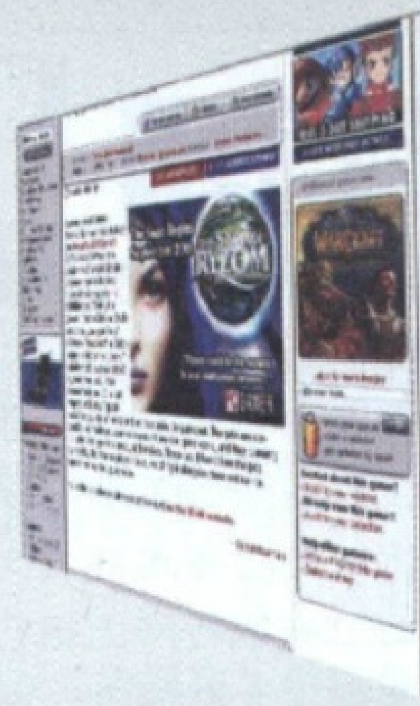
单机和网游之争可以休矣，中国的游戏产业，不论是单机还是网游都应该有一个良好的发展，中国的游戏开发公司，不论是开发单机还是开发网游，都应该走出有自己特色的道路，这正是我们共同的期待。

视野

IGN

2004年9月21日

8月16日暴雪员工EnoYls透露《魔兽世界——珍藏版》（DVD版）将同正式版（CD版）同时上市，当然，所包含的内容是不一样的。珍藏版的附赠内容还未能确定，他们想听听玩家的意见。以下是暴雪员工费尽心思想出来的：独特的衬衫/帽子；珍藏版公会战袍；8号魔术球：摇晃一阵会说“前景不错”等这样的有趣意见；地精导弹鸡：头顶盘旋，空中爆炸，一地鸡毛；礼物盒：随机得到非战斗宠物、袖珍虫族小狗宠物、小型机械熊猫宠物、机械地精宠物；独特的手持物品：地精/侏儒洋娃娃：上弦后会说一些俏皮话；附有特殊效果的权杖：仅为观赏之用……



9月17日暴雪正式确定了《魔兽世界——珍藏版》中的赠送物品，其中包括：精美海报、200多页的精装原画美术书、一盘幕后制作花絮DVD、签名手册、布质地图、游戏原声音乐CD、10天的客户端密码以及一个独一无二的游戏宠物。值得一提的是这些宠物，它们不能参加战斗但十分有趣，种类有猫、鹦鹉、猫头鹰和蛇。这些各不相同的宠物会一直跟在它们的主人身后，慢慢变得驯服，这给战斗增加了许多乐趣。不过，迄今为止珍藏版的价格还未确定，魔兽迷们又要心焦地等待了。

Gamespy

2004年9月21日

著名即时战略游戏Kohan最新续作即将面市。自2001年推出的该系列首部作品Kohan:Immortal Sovereigns以来，游戏获得众多玩家和业内人士的一致好评，当年也获得了包括“年度最佳策略游戏”在内的30多个奖项。现在，游戏最新续作Kohan Ⅱ:Kings of War正在由TimeGate工作室加紧开发中。这款奇幻类型的即时策略游戏将让玩家延续经典，在游戏中探索幻想国度，与各种奇怪的生物作战。游戏故事架构承接上一代作品，融合了即时战略和RPG要素。不过，故事情节的发展是以人物为中心，玩家将会见证帝国在你的领导下是如何一步步地建设发展，逐渐强盛起来。这样的设计对于即使没有玩过前代的玩家也很容易接受。开发小组着重对视角问题进行了设计，除对以往游戏画面中那种45度视角画面进行调整，还进行了一系列的特殊处理。一方面游戏画面将锁定视角的斜度与偏差，其次将限定视角的缩放范围。也就是说，控制好了游戏视角的斜度与偏差将会使游戏看上去更好一些。



中韩公司携手启动“游戏人才教育计划”

■本刊记者 司马平安


韩国FOVIX公司创办者卢兴植先生

2004年9月17日，在清华大学中央主楼报告厅，由国内著名高端IT专业培训机构清华万博公司联手“韩国游戏开发领军人物”卢兴植先生（曾将《传奇》、《千年》、A3引入中国）创办的FOVIX公司共同举办的“游戏人才教育计划”正式对外发布。据了解，该计划是在劳动和社会保障部中国就业培训技术指导中心、中国软件行业协会游戏软件分会以及清华大学信息网络工程研究中心的指导下举办的，其主要目的旨在搭建一个国内游戏产业与国际新型游戏运营和管理经验、开发技术体系的沟通平台，为中国游戏产业的发展奠定良好的技术基础。

本次的“游戏人才教育计划”由北京清华万博网络技术股份有限公司与韩国FOVIX公司合作推出。据清华万博总裁杜波先生介绍说：“与目前市场上已有的游戏培训课程体系不同，‘游戏人才教育计划’将针对中国游戏产业的现状，首先专注于目前市场上所最欠缺的游戏开发的技术环节，参照韩国成功游戏开发企业的人员结构与技术要求，合理制订一套适合中国游戏产业需求的四级课程体系，起点高、目标专，最终使学员能掌握客户端游戏引擎的开发技术以及P2P模式和MMO模式的服务器端架构。其主要特点之一是采用了项目小组形式的实战性教学方式。此外，该体系中的服务器端课程也是此前已有的游戏培训课程所没有涉及的。”

另据悉：“游戏人才教育计划”以游戏开发技术为核心，从高端技术培训入手，按照“培养优秀人才→与韩国游戏企业共同开发国外游戏项目→向东南亚地区出口国产游戏”的规划全面发展，并在引入风险投资等方面展开广泛的合作。同时，也会逐步将游戏开发的技术课程引入各层级，培养不同层次的游戏开发从业人员。

会后，本刊记者找到了卢兴植先生，显然他对于此游戏学院的第一批近30名学员充满信心，他表示：“中国有很多优秀的软件设计人才，他们对于游戏只是缺乏经验，稍加点拨肯定能在游戏设计、制作方面挑起大梁。”另外，他还表示对于所有学员中的佼佼者，他将带到韩国深造，并推荐给亚洲各国的游戏开发公司。P

国内新闻

工行网上银行全力支持全国首届电子竞技运动会

近日从中国工商银行获悉，由中华全国体育总会主办的全国首届电子竞技运动会(CEG)休闲类比赛将冠名为“金融家杯”，同时工商银行网上银行被大赛组委会指定为本次大赛的唯一网上支付平台，比赛优胜者的奖金将全部通过工商银行网上银行发放。全国电子竞技运动会(CEG)中的休闲类联赛是通过“联众世界”网络游戏平台，选取围棋、中国象棋、桥牌、升级、四国军棋等七个棋牌类项目，比赛从9月23日开始，一直持续到12月10日结束。

朗金科技召开三周年座谈会

9月16日，专注于国产游戏开发的北京朗金软体科技有限公司在位于上地信息产业基地的金泰富地大厦，也就是其办公新址举行了“朗金科技三周年媒体座谈会”。多家知名网络与平面媒体接受邀请并参加此次媒体座谈会。朗金科技有限公司初创于2000年，并于2001年9月正式成立法人公司。朗金科技的开发团队由具备丰富管理经验和研发经验的资深人士组成，目前以网络游戏开发与3D技术引擎研发作为核心业务。3年来，朗金科技投入巨资，潜心致力于具有国际标准及竞争力的3D网络游戏产品《天启者》的研发。对这款产品本刊曾进行过报道。目前《天启者》即将进入封闭内测阶段，预计今年内可开始外测。


朗金总经理李天凝在会上发言。

《雷霆战队》新版“雪地特攻”即将推出

由TOM在线公司代理运营的射击对战类网络游戏《雷霆战队》新版“雪地特攻”即将推出，它新增了6种功能，分别是金钱系统、银行功能、商城系统、对战房间大规模改进、多人对战全部提升为10人模式、军团对抗及2v2狙击模式。

《三国策Ⅲ》官方秋猎大会伴随内测开始

由皓宇互动科技自主研发的策略网游《三国策Ⅲ》（www.sgconline.com.cn）正在内测中，官方举办的秋猎大会也开始了。让玩家高兴的是，所有内测账号将在公测阶段保留，而秋猎大会也

骏网聚友携手《神话》

■本刊记者 冰河



9月7日，“2004《神话》全国推广誓师大会”在北京中关村数码大厦召开。骏网集团与聚友网络的主要负责人主导了本次誓师会，部分网吧业主以及玩家朋友也应邀参加。出席大会的骏网首席执行官吴洪彬亲自向与会人员介绍了誓师大会的推广内容及骏网推广平台。而聚友网络负责人朱兵则向玩家和网吧业主代表介绍了《神话》研发背景和主要特点。会后本刊记者对两位负责人进行了采访。

大众软件：《神话》游戏的画面演示效果非常艳丽，但在游戏场面玩家众多、网络流量大的情况下，会不会无法顺利地进行游戏呢？

朱兵：这个问题在开发时就已经考虑到了。出于玩家的机器配置复杂，而且各地网吧机器的配置也并不趋向高档的原因，这款游戏在运行前可根据机器的具体配置调整显示效果，以减少对低档机器的压力。不过即使这样，网络传输也是许多网游难以解决的瓶颈。为此我们在中国南方和北方地区分别与移动和网通电信合作，购买了千兆带宽，在需要的情况下还会进行扩充，因此无须为这个问题担心。

大众软件：据了解《神话》的开发涉及了中国台湾省和韩国的研发人员，而运营地则重点在中国大陆，历史经验表明这样的合作模式容易产生纠纷，那么当初是如何考虑的呢？

朱兵：《神话》起初的开发核心是来自中国台湾省，不过后来由于研发成本的问题，后期研发重心转移到了韩国。但由于所有的源代码和知识产权都归属于原开发厂商，韩国方面仅仅是参与加工制作，不会直接从游戏收益中分成，所以类似的纠纷应该不容易出现。毕竟中国人之间的合作要顺畅一些。

大众软件：骏网此前在网游行业中一向以渠道商的面目出现，但此次合作似乎不仅仅扮演渠道商的角色，请问骏网是否有意直接介入网游的开发运营？

吴洪彬：骏网在过去、现在和将来都将主要扮演渠道商的角色，不过根据我们的理论，未来的网游产业体系中，“二元合作”机制将更能适应复杂的发展环境。这个“二元”就是游戏开发商和渠道商从上、下游各前进半步，从产业链的角度创造一个更合理、高效的市场结构体系。此前九城注资目标并携手连邦，就是这样一个类似的例子。我们也是采取同样的做法，这样可以减少开发、运营、渠道之间的无谓摩擦，更加有针对性地为玩家服务。

虽然采访中两位负责人都充满信心地回答了记者的问题，但是目前中国网游纷乱的发展现状表明，局势并不一定按照理想设定的那样运行。《神话》的未来前景如何，还要拭目以待。

是检验各军团真正实力的隆重比赛。在《三国策III》中，玩家可以在历史任务的进程中重现昔日三国的著名战役，有机会获得宝物，开启隐藏剧情，还可以竞争官位、州长、皇帝，进而争霸天下。而女性武将也将在战场上发挥特殊的魅力，她们特有的招降谋略可轻易将对方的兵力收为己用。



Java平台手机网络游戏面世

由北京道隆科技有限公司（www.grandao.com）自主开发和运营的全球手机网络游戏《无限乾坤》日前已经面世。此款游戏是基于手机Java平台之上、实现图文同步、支持万人在线的网络游戏产品，它逾越了传统Java游戏只能自娱自乐的游戏模式，改变了手机短信游戏纯文字模式的单调性，充分利用了Java平台的图形优势，同时也突破了PC网游受空间限定的障碍，使网游玩家可以随时随地进行网络在线游戏。此游戏支持不同品牌手机的多种机型，下载安装快捷，收费低廉。



3D战队再获WCG 2004 CS项目美国预选冠军

WCG2004美国预选赛CS项目的争夺非常激烈，基本上包括了美国本土所有最优秀的CS战队，比赛在洛杉矶举行，为仅有的一个代表美国在旧金

公告板

“DEC中恒杯”手机游戏开发大赛正式结束

■本刊记者 生铁

首届“DEC中恒杯”手机游戏开发大赛在经历了2个多月紧张运行，终于顺利落下帷幕。这次大赛由天津猛犸科技、《大众软件》和新浪游戏联合举办，目的是为了能让更多人有更多机会接触到手机游戏，让更多的人积极理解和参与到手机游戏开发中来。经过评委的筛选，最终评选出以下奖项：kJava平台游戏一等奖空缺；kJava平台游戏二等奖共3名，分别由天津大学的廖志、窦志斌及大连理工大学的周海波获得。其他获奖名单见大赛官方网站http://www.mobilebaobao.com/。



盛大江民携手关注网络游戏安全问题

■本刊记者 冰河

近日，国内著名反病毒软件商江民科技与国内最大的网络游戏运营商上海盛大网络发展有限公司结成战略合作伙伴关系，盛大将向其旗下1.5亿网络游戏注册用户推广江民的KV在线业务。据悉，江民科技与盛大网络的接触早在6月份就已开始，经过近两个月的商谈，双方达成合作意向：江民科技将利用KV在线杀毒等资源为盛大网络旗下的游戏用户进行有针对性的杀毒服务，用户则可以使用盛大旗下所有网络游戏的虚拟货币购买等价KV在线产品，包括《传奇世界》、《热血传奇》等数十款网络游戏用户都可享受此增值服务。

江民科技总裁王江民表示，游戏群体作为KV产品的一个子用户群体将被单独细分出来进行针对性的服务，不排除江民公司为盛大游戏用户量身定做专用杀毒软件的可能性。江民科技还将与更多的细分市场群体接触，提供有针对性的杀毒服务，这也是杀毒行业发展的必然趋势。此前江民曾专门针对河南、广东、山西等地ADSL用户提供杀毒服务，目前这一成功案例正在全国推广，受到宽带用户普遍欢迎。

记者了解到，之前江民曾发布过《2004年上半年病毒发展趋势报告》，发现今年病毒发展的一个显著趋势是木马病毒和盗号有害代码数量上扬，而游戏账号、装备被盗更是让游戏用户没有安全感。盛大此次联合江民，正是出于行业中的种种恶意行为，选择与江民合作，利用KV软件的“防盗”功能，保护广大网络游戏用户的利益。盛大网络作为国内最大的互动娱乐内容供应商，近期动作颇为频繁，先后与Intel、阿尔卡特、连邦、联通等在内容服务、营销、周边、渠道等领域展开合作。此次与江民的合作，旨在加强自身产品的吸引力，从安全角度进一步净化网络游戏行业目前恶劣的环境。

山出战WCG总决赛的名额展开争夺。在第一轮的比赛中，最为关键的是Rival vs 3D，这对老冤家到底是Rival在CPL上的好运气继续还是3D拿回原本属于自己的美国第一战队的头衔呢？其他美国的顶尖强队United5、DiE还有coL也都悉数参加了此次预选赛。9月19日开始了八强双败淘汰赛，3D在第一场比赛中就被Rival[13:11]打入败者组。但之后，3D奋起神勇一路过关斩将，不但以完全相同的比分报了Rival的一箭之仇，更在对u5的决赛中连胜两局，令人信服得再一次夺得WCG美国预选赛的冠军。

《三界传说》推出包月套餐

美通无线公司自主开发的手机联网游戏《三界传说》将在10月与广大玩家见面。据美通无线介绍，这款游戏的信息包月费为20元，囊括12款小游戏。《三界传说》是在GPRS网络上运行使用的，中国移动将采用按照流量进行计费。另据介绍，中国移动设计了多款套餐形式，玩家可根据实际需要，选择合适的消费方式。

国外新闻

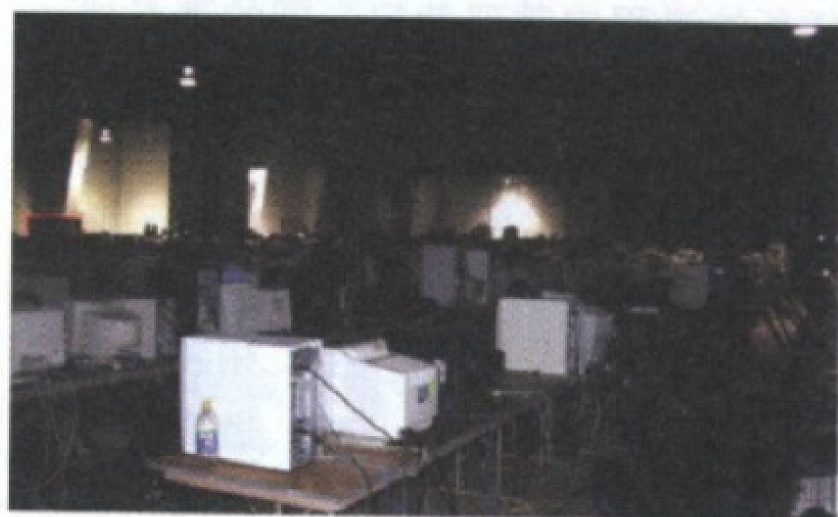
NVIDIA与暴雪娱乐联手打造《魔兽世界》

2004年9月13日，美国加州圣克拉拉讯——全球图形处理解决方案及数字媒体处理技术厂商NVIDIA公司宣布将与暴雪娱乐公司展开合作，共同打造《魔兽世界》，这是全球游戏玩家翘首以待的大型多人网络角色扮演游戏（MMORPG），计划于今年旺季发布。NVIDIA公司将与暴雪公司进行合作，以使该游戏适于在NVIDIA图形芯片（GPU）上运行，使之成为《魔兽世界》首选图形芯片解决方案。两家公司还将共同参与NVIDIA公司的“游戏之道”计划中的战略联合营销活动。为了庆祝这次合作，NVIDIA公司和暴雪公司将向渴望率先体验该游戏的狂热玩家随机发送1000个封闭测试帐号。从9月14日开始，玩家可在www.nzone.com上报名（仅限北美地区玩家）。

《七剑下天山》改编网络游戏

TAEWOOL ENTERTAINMENT公司透露梁羽生名著《七剑下天山》的网络游戏部分由该公司承作。在8月29日的电影制作新闻发布会上，徐克导演称之所以选定TAWEOOL合作开发网络游戏，是因为相信TAEWOOL的开发技术，电影和游戏预定2005年6月同步上市。TAEWOOL ENTERTAINMENT公司成立于1994年，10年来一直从事武侠游戏的制作，是正统的游戏开发公司，现在正在运营《英雄门》、《新英雄门》、《奇侠》等网络游戏。

时尚派对LAN Party登陆中国



LAN Party直译为“局域网游戏聚会”，指的是两个以上的玩家携带自己的电脑，约定一个场所，在那里组建局域网联机游戏。这种概念听起来好像与网吧差不多，但实际LAN Party的含义比网吧宽广，它要求参加者自带电脑，你可以改装自己的爱机，就像汽车爱好者改装汽车一样。最近，国际知名PC系统散热解决方案及DIY个性化产品供应商Thermaltake（Tt）决定于10月17日在国内举办大规模的LAN Party活动，届时国内顶级玩家将汇聚一堂，分享DIY的美妙感受。



无言以对

■本刊记者 生铁

记得早在许多年之前，在我家附近新立起了一块广告牌，上面写着“东门子公司”。当时笔者年纪虽小，却依然对西门子（Siemens）这家西洋公司有所耳闻。最近突然又想起这个事来，上网一查，查到了上海的一个东门子实业公司，主要生产一些类似四槽圆柄电锤钻和硬质合金麻花钻等工具产品。另有一家生产视听产品和家电产品的东门子（SAMOS）公司。不知这两家“东门子”是否有渊源，而它们和我十多年前看到的那家打广告的公司又是否有关。



真的有四个“菱”的四菱。

和同事谈起这个事，记者龙猫又跟我说起小时候家里用到的一种名为“松上（Pansonic）”牌的VCD机。这个品牌和来自邻邦的电器品牌“松下（Panasonic）”又何其相似！

进而又听说国内有“四菱”品牌，上海有家名为四菱计算机环境工程有限公司的，从1995年至2002年，连续7年被评为“上海市民营科技百强”企业。而地方上也有像左图这样的起名“四菱电器”的小店。

当然了，笔者声明，这些公司都是名正言顺的正规公司，无可置疑。不过下面看到的一些图片，恐怕就容易让人置疑了。



瞧，原本的DVD光驱盖现在改装成电子表了……



我原来以为，这世界本来只有一种叫GAME BOY的游戏机，看了这台红色的机器之后，才知道世界上的巧合其实很多。

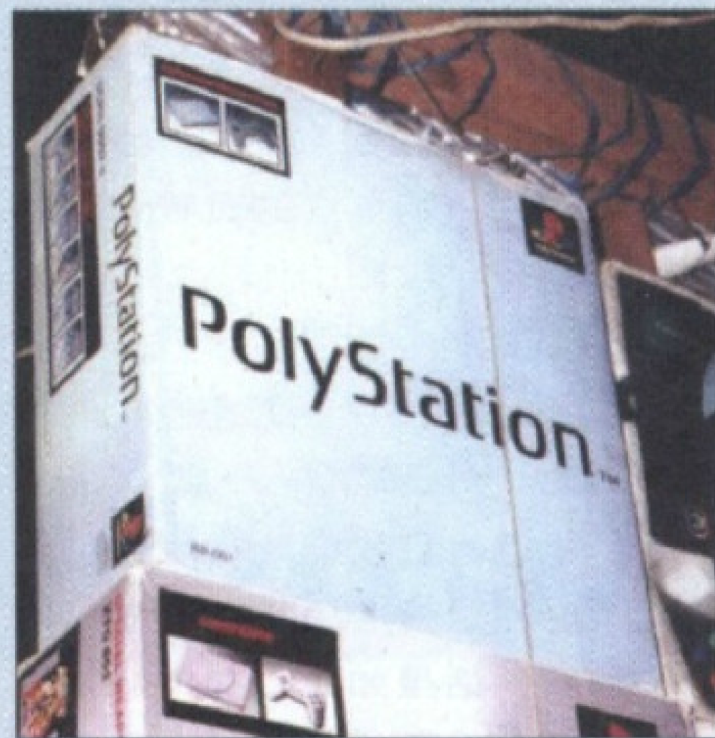
看了上面这些图片，读者您又作何感想呢？其实这样的事情在我们身边已司空见惯，司空见惯到我们已经无言以对。

但就游戏行业来说，这个现象并不会让笔者感到难以忍受。真正让笔者感到难以忍受的，还是真正的正规游戏开发公司之间的相互抄袭。这种缺乏创造力的情况，远比盗版对行业的伤害力更大。

我想任何人在游戏行业里呆上相当一段时间，都会面临一种困惑，就是对这个行业的创造力感到怀疑。这个行业究竟怎么了？那么多重复和雷同，缺乏创意的作品越来越多，而有创意的作品成了少数。

也许这个世界本来就没有达到它应有的高度，没有达到它应有的发展速度。也许我们的整个世界就是个遗憾的世界。

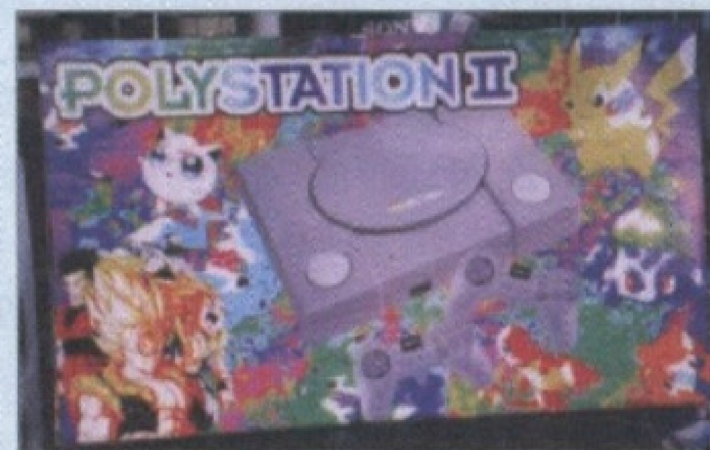
（本文图片来自太平洋游戏网。）



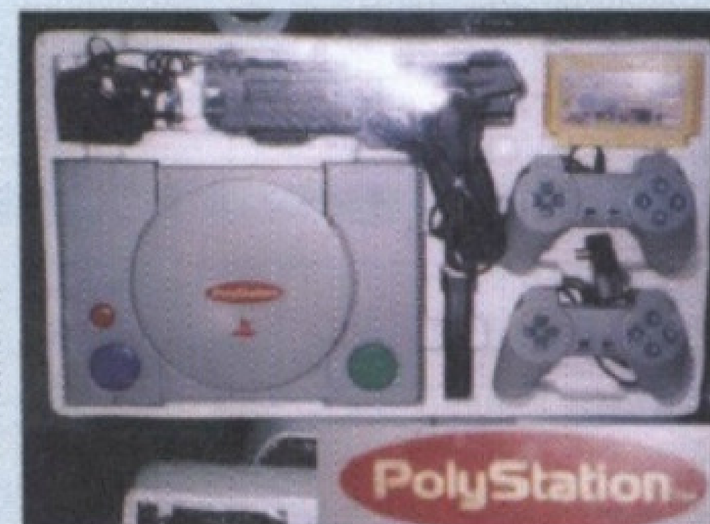
这不是PlayStation的白色包装盒嘛？再仔细看，发现商标有点不对劲的地方……



PS2的包装盒？“Super PolyStation”字样和3D显卡、高科技手柄的标识让人觉得风马牛不相及。



至于这个包装就更没边了……



打开包装盒，真实的情况一目了然了……看到那盒黄色的FC兼容卡带了吗？原来是8位游戏机的兼容机。

成也广告，败也广告

——网络游戏广告投放初探（上）

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

广告这玩意儿，一直都是让各游戏公司老总又爱又恨的东西。

一方面，在如今越来越激烈的市场竞争中，没有哪家公司敢于在市场推广的过程中取消广告的巨额投放——"打枪的不要，悄悄地进村"；另一方面，广告投下去之后的效果却又很难捉摸，往往让人觉得像是用大捆的钞票打了个漂亮的水漂，甚至连水漂都看不到就消失了。

因此，对于广告，一家国外著名公司的总裁说过一句话：我敢肯定我们公司所打的广告至少有50%是白白浪费了！问题就是我不知道是哪50%……

呵呵，话虽如此，在市场推广过程中，广告投放仍占据着非常重要的地位，它是宣传推广的主力军。原因在于：首先，一个公司市场费用的相当大比例由广告投入构成，这些成本的付出一定要得到回报；其次，产品和服务的形象很大程度上是通过广告形成的。因此，市场部门就必须确保公司的广告投放确有实效，能够达到预期的目的，这是市场推广工作的关键环节。作为一家公司的市场部，对此一定要有清醒的认识，并在思想和具体的工作组织上保证落实。

考察一下目前中国大陆网络游戏的总体市场推广状况，我们可以发现，由于各公司市场人员认识水平的不足和能力方面的限制，网络游戏的广告设计水平和投放控制还处于一个非常初级的阶段，还没有能给人们留下深刻印象的广告佳作出现。除了各公司管理层对于广告投放的认识普遍模糊不清，以及仅仅关注总体费用，对广告投放的细节不够重视以外，造成这种状况的具体原因有以下3点：

1.对于网络游戏用户需求的认识和分析不够，广告设计和投放没有针对性（"用户想要什么"的问题）；

2.对于具体网络游戏产品的认识和分析不够，没有找到产品足够的特点和差异性（"我们有什么"的问题）；

3.创意和手段缺乏，无法最好地实现自己的想法。（如何给予的问题）对我们所提出的要求，我们也一定要努力做到专业化。

2004年11月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
奥美				
2004年11月	复仇	第一人称动作射击	待定	4CD
2004年11月	神界外传	角色扮演	67元	待定
阳光娱动				
2004年11月	文明III：征服世界	回合策略	58元	3CD
2004年11月	灰鹰：邪恶元素之神殿	角色扮演	58元	2CD
2004年11月	圣域	动作角色扮演	58元	2CD
2004年11月	科林麦克雷拉力赛4	赛车竞速	69元	4CD
2004年11月	虚幻竞技场	第一人称动作射击	88元	2DVD
美国艺电				
2004年11月	模拟人生：魔幻天地	模拟经营	待定	2CD
2004年11月	荣誉勋章：奇袭先锋	第一人称动作射击	待定	1CD

本文试图对此作一个非常粗浅的研究，仅是抛砖引玉之作，不到之处还请各位谅解。

一、广告投放的目的

1.直接吸引广告阅读者进入网络游戏的产品与服务

应该说这是广告投放的最直接目的。每个广告投放者都希望能让浏览自己广告的所有人马上跑到网上，下载自己游戏的客户端然后成群结队冲进游戏，直到把服务器挤爆。这当然是理想情况，在现在几百款游戏同台竞技的条件下已经不可能再发生了。

具体分析一下，这里又分为两种情况：a.广告阅读者原来已经是网络游戏用户，通过广告更换自己的产品和服务；b.广告阅读者尚未成为网络游戏用户，通过广告开始首次使用网络游戏产品和服务。

这两种情况所需要使用的广告策略是不同的，这是容易被人们忽略的地方。

2.吸引相关人群关注我们的产品与服务，设置议题

那么如果广告不能达到直接吸引消费者的目的，是不是就没用了呢？当然也不是这样，当代社会人们早已处于过度传播的环境之中，期望自己的广告能够达到100%的效果，无疑是非常不现实的想法。在这种情况下，广告就需要发挥自己的第二种作用：引起人们的兴趣和关注，拉近距离，最好能成为社会议论的中心话题，通过人际传播扩大自己的告知范围，从而间接达到促销目的。

在这里也分两种情况：a.使自己的产品与服务给相关人群留下符合公司推广意愿的统一而鲜明的印象，以便他们可以进行明确的第二次传播；b.促使广告阅读者对公司的产品与服务产生进一步了解的兴趣，并为他们提供继续深入了解的通道，使他们成为公司潜在的消费者。

二、中国网络游戏用户游戏需求分析

本节研究以下3个问题：

1.都有哪些因素导致人们进入一款网络游戏？

2.人们进入网络游戏希望得到什么？

3.都有哪些因素导致人们离开一款网络游戏？

网络游戏是随着互联网的兴起而出现的新兴娱乐方式，虽然仍属于电子游戏的大范畴，但与传统的单机包括游戏机平台的电子游戏已经产生了相当大的不同，因此对于各网络游戏公司来说，如何做好一款网络游戏的推广就成为了一个全新的课题，而不能再沿用原来单机时代的思路和办事方式。也就是说，原来所积累的那些经验在新的时代已经没有用了，每个从业者都必须更新自己的思维模式。

不论哪种产品或服务的市场推广，都必须先从对目标消费者的需求的研究入手，来逐步找到解决问题的有效办法。如果没有对于消费者需求的深入研究和清醒认识，则任何市场推广工作都无异于瞎猫碰死耗子，只凭运气是不可能获得成功的。（待续）

波胆浮海上
埋首一劳工

■类型：角色扮演 ■上市日期：2004年10月14日
■制作：Heuristic Park ■发行：DreamCatcher ■推荐度：★★★★

DUNGEON LORDS

地城霸主

■北京 cbb

复古，还是创新

如果你是一位传统欧美RPG的爱好者，《地城霸主》这个名字一定会让你浮想联翩——剑与魔法啦，龙与地下城啦，国王与英雄啦，巫师与武士啦。而当你得知这款RPG的设计师D·W·Bradley正是欧美三大RPG之一《巫术》系列的制作人时，也许你还会期待他能借复古的游戏方式让你重温昔日的游戏体验。可惜的是，《地城霸主》将是一款不折不扣的"砍杀型"（Hack & Slash）RPG。是的，也许你会感到失落，但请不要因此责备这位如James Brown热爱灵魂音乐一般热爱RPG的制作人。且让我们回顾一下传说中的欧美三大RPG及它们的缔造者的现状：《创世纪》系列早已被尘封（随后宣布的所谓《创世纪Ⅹ——奥德赛》其实是一款网络游戏，戏剧性的是，它还是被取消了），"我们创造了世界"的Origin被EA关闭；主设计师"不列颠王"Richard Garriott加入了韩国网游开发商NCsoft。《魔法门Ⅸ》莫名其妙的创新和拙劣的图像表现，注定这个系列要以一种暗淡的方式收场；3DO破产，NWC关闭，主设计师"魔法门教父"Jon Van Caneghem加入了NCsoft。《巫术Ⅷ》虽然以优良的品质，完美地为这个系列划上了句号，却无法挽回Sir-tech濒临倒闭的局面；游戏推出不久，Sir-tech即宣布破产，主设计师D·W·Bradley成立了Heuristic Park。他自立门户后的首部作品《巫师与武士》，基本上延续了《巫术》系列的风格，但褒贬不一且销量惨淡。



既然D·W·Bradley这位经验丰富的制作人，对于传统欧美RPG的复兴都已无能为力，那么不妨把这个重任暂且交给在经验和经济上都有优势的Bethesda Softworks（《上古卷轴》系列的开发公司）。于是，就有了这款砍杀型RPG《地城霸主》。



英雄也可以是一名兽人

在奇幻的世界中，从来不缺奇思妙想，这次D·W·Bradley就设计了8个稀奇古怪的种族供玩家选择。虽然其中也有你司空见惯的人类、精灵和矮人，但更多的则是你从未见过的"异类"。例如体形巨大、凶残无比的Urgoth，半人半狼、嗜血成性的Wylvan，个头矮小、总是鬼鬼祟祟不知道在鼓捣些什么的Thrall。更可怕的是，它们都是混身长毛的兽人种族。每个种族都有其专长技能。例如体态优美的精灵，就非常适合学习魔法或弓箭；矮小精干的Thrall，则擅长开锁、解除陷阱、背刺等盗贼技能。当然，这并不意味着某个种族的角色，只能选择特定的技能来发展了；相反，游戏提供了大量技能供玩家个性化自己的角色。而且这些技能的涵盖面非常广泛，从轻型武器、投掷武器等物理攻击技能，到躲避、重甲等防御技能，甚至砍价、修理等生存技能都应有尽有。由此可见，游戏不仅需要玩家保持高度的战斗意识，还希望能赋予玩家一种在游戏中生活的感觉。

难道RPG就一定得是"数字游戏"吗?

曾几何时，玩RPG就像在玩一款数字游戏：屏幕的四周排列着人物的各种数值——生命值、魔法值、伤害值、防御值等；战斗以标准的回合制进行，玩家在每一轮里都算计着敌人会对自己造成多少伤害，自己能在多少回合内消灭敌人等等。D·W·Bradley则认为屏幕上花花绿绿的窗口会分散玩家的注意力，过多的

数字也会显得乏味。于是，他把《地城霸主》的游戏界面缩减得只剩下生命槽和魔法槽，以往的边框、按钮都将不复存在。战斗将以即时制的方式进行，鼠标左键用于攻击，右键用来格挡。玩家在战斗时无法看到自己对某个怪物造成的伤害值，更不知道还需要砍多少下才能把它送上西天。D · W · Bradley希望玩家能够真正融入游戏的世界，而主导这个世界的，便是你手中的剑与魔法。



剑与魔法

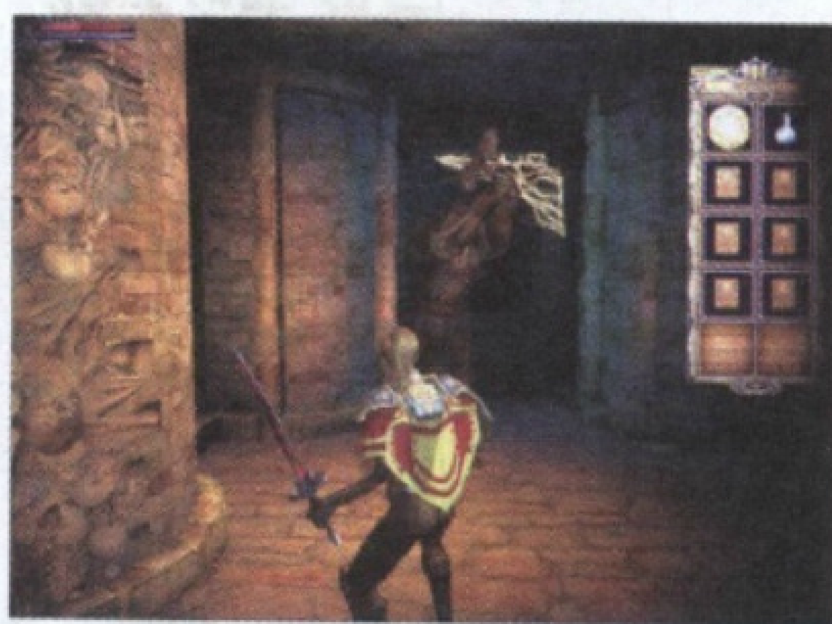
说起欧美奇幻风格的RPG，“剑与魔法”是必不可少的元素。事实上我们都清楚，“魔法”永远都是这类游戏中的重头戏，“剑”只不过充当配角而已。在《地城霸主》中，你可以借助持续伤害、双倍伤害等“暗黑”式技能来加强角色的物理攻击能力，但更为宠大的魔法技能，是每一位RPG爱好者都无法抗拒的——魔法是绚丽的，魔法师是睿智的；懂得掌握精神的人，永远比只会控制实物的人显得高贵。游戏中的魔法技能共分为4派，数量超过90种。它们并非以简单的一级或二级火球术，元素魔法或医疗魔法来区分。随着游戏的进行，玩家将会逐渐感受到游戏中那让人目不暇接的魔法技能，甚至在施放方式上都有很大不同。

神圣魔法是典型的攻击型魔法，火球、魔法飞弹等可以让玩家直接对敌人造成重大伤害。不幸的是，你只能借助法术书来施展它们。法术书可以从怪物的尸体或者各种“藏宝箱”中找到，一旦法术书上记载的魔法被耗尽，你将会被切换到物理攻击模式。光明魔法是以辅助系魔法为主的派别，例如医疗和时间扭曲等。时间扭曲类似于时下动作游戏中常用到的“子弹时间”，当它被施展后，所有生物的行动都会变得缓慢——除了你自己。玩家必须从水晶中吸取和累积足够的魔法值，才能施放光明魔法。与光明魔法对应的是黑暗魔法，它充满了憎恨与诅咒。想施展这些邪恶的魔法，你需要寻找那些只有亡灵巫师才会感兴趣的东西——骷髅头或蝙蝠之翼。符石魔法与光明魔法有些类似，只不过需要玩家搜集符石来施放防御、加强等魔法。所以，玩家无法像“大菠萝”一样不停地施放同一个魔法。在《地城霸主》中，魔法是消耗品，只有懂得使用与搭配不同魔法的玩家，才能成为一名真正的魔法师。

任务是欧美RPG的灵魂

即使砍杀再爽快，魔法再华丽，如果缺乏了分支任务与互动性，那么它就算不上是一款优秀的RPG。外表鲜艳而底蕴苍白，这对于那些脑袋里只有销售量的三流制作公司来说也许不算什么，但对D · W · Bradley——这位RPG王牌制作人，是不会允许这样的情况出现在自己的作品中的。首先，他给游戏安排了一个奇幻味道浓厚的故事：伟大的魔法师，法师协会的统治者Galdryn of the Meadows，不幸被协会中的黑暗教派设下阴谋陷害致死，法师协会从此陷入无尽的黑暗之中。在这危急时刻，Galdryn的盟友Lord Davenmor正力保自己的国家免遭Lord Barrowgrim军队的入侵。为使敌军撤退，Davenmor在不得已的情况下将女儿下嫁给Barrowgrim。可谁知这位早已心有所属的姑娘，在得知父亲的安排后悄悄地逃走了。Barrowgrim自然无法忍受这种言而无信的行为，一怒之下派出全部军队摧毁了Davenmor的国家……破碎王国的哭泣只是序幕，《地城霸主》的故事将由一个个充满了爱恨情仇、背叛与荣誉的篇章组成。玩家可以尽情地探索游戏的世界：中世纪的小村庄、阴森恐怖充满雾气的黑森林、古代城堡的遗址，当然也少不了阴风阵阵的地下城。

然后，D · W · Bradley在这条主线剧情中，穿插了大量的分支任务。和其他



RPG游戏一样，玩家可以自由选择要不要去完成这些任务。不过话说回来，难道“背着一身任务满世界乱跑”，不正是我们玩这类游戏的乐趣所在吗？分支任务的种类一如既往的繁多，也许只是让你去跑跑腿，送送信；也许是让你去某个地下城的最深处寻找神器，顺带杀光里面的所有生物，也许是让你跋山涉水地去拯救某位长老……NPC的想法和要求总是难以猜测的。但可以肯定的是，当你完成任务之后，他们或多或少都会给你奖励，像属性点、技能点、特殊装备等等。为了使游戏显得更为饱满，D · W · Bradley还设计了一些谜题来考验玩家的大脑。但这些只是游戏的调味剂，就如同中文RPG中常有的小游戏一样，所以它们在难度上显然无法同冒险游戏中的谜题相比。而且只要玩家掌握了技巧，很多谜题都可以迎刃而解了。

8个人的游戏

最后不得不提的是《地城霸主》的多人游戏模式。它可以让8名玩家扮演不同的角色，充分发挥自己的种族与技能优势，共同完成任务，探索游戏世界。这种协同闯关的联网模式，在砍杀型RPG中很常见，但真正能让每位玩家都各有所长并各司其职的游戏却很少，也许D · W · Bradley为《地城霸主》设计了八大种族的目的就在于此。有趣的是，《地城霸主》还提供了FPS的标准多人游戏模式——“死亡竞赛”。当然，在一款3D RPG中实现这一点并不困难，只是如果没有绝佳的平衡性，它就很容易变成鸡肋……我似乎已经看到元素魔法满天飞的“地城死亡竞技场”了。我发誓，希望这些只是我的幻觉而已。无论如何，这款游戏即将上市了，届时被笼罩在迷雾中的一切都会揭晓。P

■类型：角色扮演 ■上市日期：2005年2月 ■推荐度：★★★★☆
■制作：Obsidian Entertainment ■发行：Lucas Arts

星球大战：旧共和国武士 II ——西斯君主

■重庆 pusher



黑曜石——黑岛的继任者

《星球大战：旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic，以下简称KOTOR）势如破竹地夺得GameSpy.com网站设立的包括"年度最佳游戏"在内的无数奖项后，如你所料地开始了其续作的开发。但出人意料的是，卢卡斯艺界将这款万众期待的续作，承包给了一个新成立的游戏制作公司Obsidian Entertainment（黑曜石娱乐），而非原先的BioWare。事实上，《星球大战：旧共和国武士 II——西斯君主》正是黑曜石制作的第一款游戏。但若是有人想质疑卢卡斯艺界是不是发疯了，请先看看黑曜石的创始人名录：Feargus Urquhart、Chris Parker、Darren Monahan、Chris Avellone、Chris Jones，这根本就是黑岛第二！这些名字就意味着一款具有精雕细琢的故事主干、丰富的支线情节、个性鲜明角色的游戏即将诞生，这是否意味着GameSpy网站"2005年年度最佳游戏大奖"得主已经提前产生了！

欧美RPG——主角的宿命是失忆

故事发生在KOTOR事件的5年之后，Darth Malak之乱彻底动摇了共和国原本稳固的根基，而Malak的覆亡仅仅是为新西斯君主的崛起敞开了通途（从游戏名称Sith Lords使用复数形式，我们可以推断在KOTOR II里将要和2个以上的西斯君主决斗）。无论玩家在KOTOR中选择的是光明还是黑暗路线，主角Revan都会在消灭Malak的一年后突然神秘失踪，他的下落将在KOTOR II中由玩家揭开。此时，银河系外围已经落入西斯之手，西斯君主誓要将绝地武士赶尽杀绝。共和国的最后希望却是寄托在一个失去原力被流放的绝地武士身上，也就是玩家。你曾跟随Revan和Malak参加了曼达洛立安战争，并因此遭到流放，而且失去了与原力的联系。更糟糕的是，当游戏开场，你在位于某碎裂小行星带上一个采矿站的医疗室中苏醒之时，完全不记得发生了什么事，只知道自己在一艘共和国战舰上被击晕了。理所当然，你现在得探索这个采矿站，调查自己是怎么被送到这儿来的，并在战斗中积累经验，逐渐恢复自己的绝地能力。你将遇到一位名叫Kreia的年长女性绝地，她会警告你，你正被人追杀。你还将发现被神秘遗弃在采矿站的



Ebon Hawk飞船以及T3-M4机器人（游戏正式开始前的教学任务就是由玩家扮演T3-M4，修复受损的Ebon Hawk飞船）。难道这是Revan特意留给你的？无论如何，你现在有飞船了，终于可以离开这个鬼地方，前往其他星球继续你的伟大使命。KOTOR II中将有7个以上的星球供你探索，每个星球的场景都比前作广阔许多，提供你更丰富的故事情节和任务。

需要提醒玩家特别注意的是：在游戏开头阶段与NPC们的对话非常重要，因为KOTOR II并不会读取KOTOR的存盘文件，而是让玩家通过对话选择向游戏系统回馈自己的KOTOR游戏进程；KOTOR II会根据这些回馈信息作出相应的剧情发展。

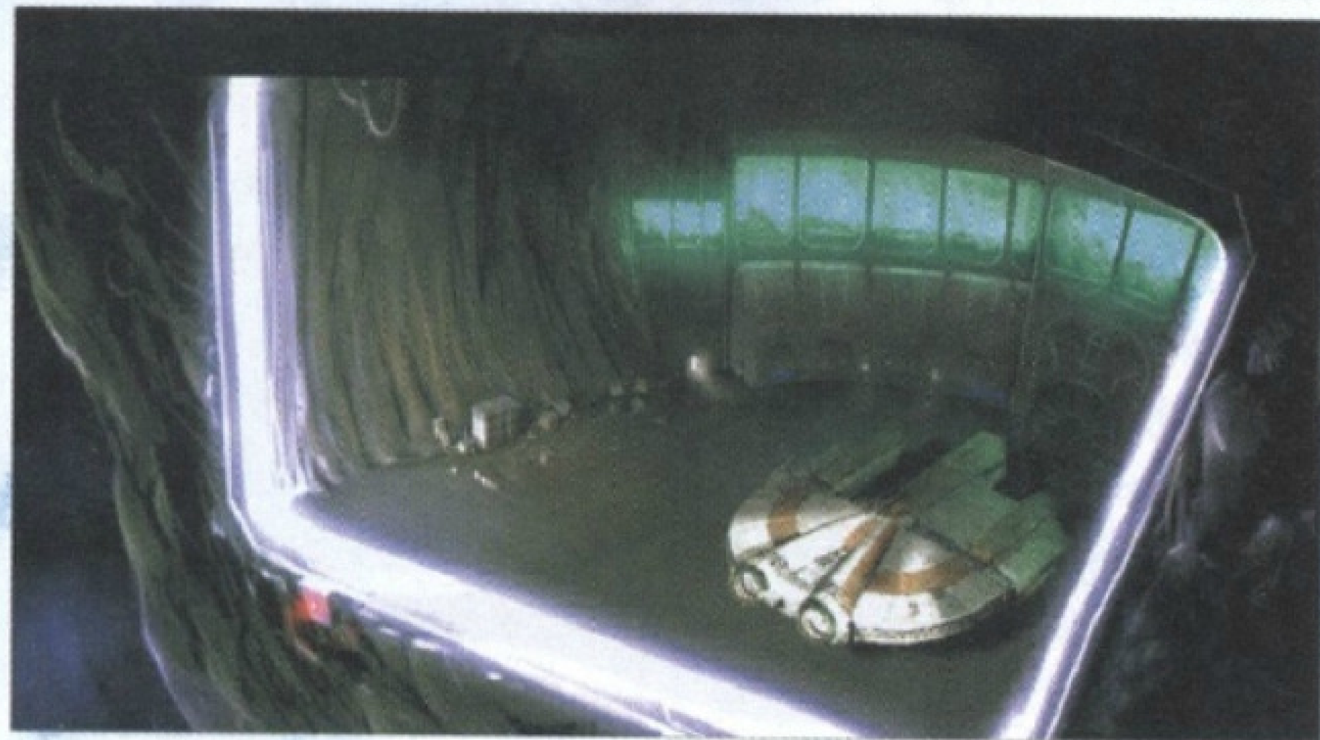


游戏引擎——旧瓶装新酒

KOTOR II仍然采用前作的游戏引擎，但黑曜石对其做了不少改进，提供了更好的图像光影效果和天气效果。一个非常有趣的改进是战斗动画，会随角色等级的提升而变化。当角色等级较低时，战斗动作会显得比较笨拙；而随着等级的提升，战斗招式会变得愈加华丽和致命。游戏操作界面也做了一些小改进，使之更加便捷易用。例如新增设的一个按钮，可以让玩家迅速切换武器装备。

KOTOR2中，角色的等级上限将超过20级，这就意味着更强的高阶职业和更多的技能。玩家将选择前作中的3种初等绝地职业之一开始游戏，之后可以升级为：绝地大师（Jedi Master）、绝地看守者（Jedi Watchman）、绝地武器大师（Jedi Weapon Master）；或者堕入黑暗面，成为西斯君主（Sith Lord）、西斯掠夺者（Sith Marauder）、西斯刺客（Sith Assasing）。黑曜石为KOTOR II设计了全新的光剑战斗系统，玩家可以选择不同的光剑战斗模式。每种模式都有各自的优势和缺陷，类似于另一款星战游戏《绝地学院》。而那些抱怨KOTOR里没法自定义光剑剑柄的玩家，也一定可以在KOTOR II中得到满足：多种个性化的剑柄以及更多的光剑颜色。

KOTOR2新增的原力技能多达30种以上：原力洞察（Force Sight）能让你看透墙壁以及辨识NPC的阵营；原力混淆（Force Confusion）能令意志力薄弱的敌人自相残杀；原力狂暴（Force Rage）能提升攻击力；原力碾压（Force Crush）将敌人举到半空中然后往墙壁等硬物上使劲撞；战争冥思（Battle Meditation）在KOTOR中是Bastila的独门绝技，而在KOTOR II中玩家也能学会。想想吧，用原力掌控大战的战局将是何等的豪迈！



针对玩家反映的在KOTOR游戏后期，非绝地角色形同鸡肋，黑曜石特地增添了许多威力巨大的能量武器以及大约30种新增特技，绝对能使非绝地角色在游戏后期仍然威力十足。

KOTOR II中共有10位同伴角色可加入玩家的队伍，他们将带来比前作更为丰富的支线情节。有时你还需兵分两路，指派一队同伴去完成某项特别任务。玩家在游戏进程中对光明/黑暗路线的选择，会对这些同伴造成影响。他们有的会完全以你为榜样，阵营随你而改变；有的则很有主见，倘若你的行为与其观点相悖，他很可能会与你翻脸，并永远脱离队伍。前作中的同伴角色，有几位会再次成为玩家的得力助手，例如上文提到的T3-M4，但大多数人只会作为龙套角色友情客串。

Chris Avellone在原力网的访谈中提到，KOTOR2中会融入对师徒关系的探讨，但他目前不愿意透露更多。难道这是说在KOTOR II中主角可以招收徒弟？若是的话，那一定会非常有趣。举例来说，你的师徒关系是如Luminara Unduli和Barris Offee师徒的和谐一致，还是会像Obi-Wan Kenobi和Anakin Skywalker师徒那样火药味十足？

结语

2005年是星战之年。2月KOTOR II上市，2月“星战动画版”播出，5月“星战III”电影上映。影片与游戏互相造势，“星战”狂潮必将以排山倒海之势席卷全球。

■类型：动作冒险 ■上市日期：2004年11月16日 ■推荐度：★★★★☆
■制作：Ubisoft Montreal Studio ■发行：Ubisoft



波斯王子 武者之心

■北京 deane



《波斯王子——武者之心》的背景大约在《波斯王子——时之砂》之后15年，这段时间已经足够把这个曾经骄傲浮华的年轻人，改变成了一个经验丰富的战士——刀技更加娴熟、身法更加敏捷，面容也成熟沧桑了很多。我们都记得在前作《时之砂》中，王子打开沙漏之后，注定要因此而死去。然而，他最终改变了命运，并且成功地将“时之砂”再次封印到沙漏中，阻止了灾难的发生。但是一切并未结束……在这件事后，Dahaka诞生了。他的任务非常简单：让一切重归原位。而王子原本应该在苏丹的城堡中死去的，为此，Dahaka的任务就是让王子死去。因此，虽然打败了Vizier并且重新封印了“时之砂”，如今王子却又有新的敌人要对付，而且，这是一个他几乎无法伤到半根毫毛的敌人。王子必须回到过去，赶在对手之前摧毁时之沙漏。

本作在前作基础上进行了改进，大大强化了前作中的动作格斗系统并再次增强了如同电影般的演出效果，全新风格的地图设计也减少了场景的重复性。在UBI Soft公布的截图中我们可以看到：王子手持双刀，以一敌二。王子手中武器的刀光在空中划出的圆弧——是的，本作采用了全新的战斗系统，王子可以同时使用两把弯刀战斗，并且可以夺取敌人手上的剑。按照UBI Soft的说法，这是全新的“自由”战斗系统，玩家可以将任何攻击动作自由串连起来——听起来这实在是非常令人期待的元素。想想看，格挡、闪避、交叉下刺、翻滚、跳跃、斜劈甚至扼住敌人的喉咙，用他的身体作为盾牌和其他敌人缠斗——所有的动作都可以按照你的想法来组合，发展出不同的格斗战法和战术。这种战斗系统将使本作充满各种华丽的连续性动作。《时之砂》中出现的控制时间的能力，同样会在本作中出现——加速、减速、时间倒流……只不过这一次王子没有了那把“时之匕”。



以上这些，或许会使人觉得本作由之前的注重谜题和跳跃腾挪，转为注重战斗和动作，Hmmm……我们会看到这种转变的程度和它所带来的效果。

本作的风格将比前作更加黑暗。在一个地狱般被诅咒的岛上与各种敌人战斗，阴暗的地下墓穴和燃烧下沉的海盗船都是王子的战场。而且，你甚至可以劈下敌人的头颅看着它滚落到一边，在从弯刀上甩出的鲜血落到墙壁上之前，又一个敌人已经摇晃着倒下了。而造成这个景象的人，已经消失在摇曳的火把所照不到的黑暗深处，只有突然爆发出的武器碰撞声和惨叫标出了他的位置。配合游戏的音乐和情节，这一切或许会给你留下深刻的印象。所以，如上所述，本作将给你的波斯之梦带来新的元素和体验，同时也有我们所已经熟悉了的那些感觉。而所有这些元素和改变的结果最终如何，却还在



地平线之下。Oh，另外还有一点，有人或许会问，在前作中曾出现的与王子并肩作战的公主，在本作中是否还会有戏份儿——回答是：既是又不是。本作中一定会有一位女性角色出现，但是关于她的一切现在还无从知晓——一点不错，她的面孔还隐藏在面纱之下。本作由Ubisoft在蒙特利尔的小组开发，预定11月9日发售PS2版和XBOX版，PC版将于11月16日上市。

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年年底 ■推荐度：★★★
■制作：北京动力时空 ■运营：未知



至尊

■北京 Fas

前些时候，在朋友的笔记本电脑上看了一段网络游戏的动画演示。当时，朋友问我对这个网络游戏感觉如何，旁边的另一个朋友抢先回答说游戏画面堪比《天堂2》。当然，这仅是他的个人看法。不过，游戏中飞泻的瀑布、林间的雾霭以及盘旋的山道等画面，倒是给人留下了极为深刻的印象，令人忍不住要上手一试。如今，这款游戏已经进入开发制作的收尾阶段，不久即将开始正式测试，它就是新派武侠网络游戏《至尊》。





武侠世界 风云变幻

如今，网络游戏尽管仍以奇幻背景为主流，但是似乎正在逐步向武侠文化过渡。无论是国产游戏，还是泊来品，以武侠世界为背景的作品越来越多。同这些武侠背景的游戏相比，《至尊》则是一款充满了开创意识的新派武侠网络游戏。首先，为了着重营造出江湖世界的复杂氛围，《至尊》提出了江湖"关系网"的概念。不过，这个网并不是由玩家简单地自行构建，而是通过玩家与玩家以及NPC之间的互动来完成的。特别是在游戏中，玩家所面对的NPC再也不是傻乎乎只知道重复着几句话的家伙，在他们的内心也有自己的感情和判断，互相之间也存在各种关系。这样，玩家在做出各种行动之前都要经过仔细的考虑，否则便会造成一失足成千古恨的后果。其次，为了让玩家真实体验武侠的感觉，《至尊》大胆采用了一种全新的武功系统。玩家可以通过打击NPC的不同部位，组合出武功大招，以增强打击力，从而充分享受到格斗游戏的快感。此外，《至尊》中还加入了下毒、易容的技能，并为玩家提供了豢养宠物作为自己的坐骑或是战斗伙伴的功能。所有这些内容，都使得《至尊》中的武侠世界变得更加丰富多彩，而玩家也能够从中尝试到一种崭新的游戏乐趣。

引擎先进 画面逼真

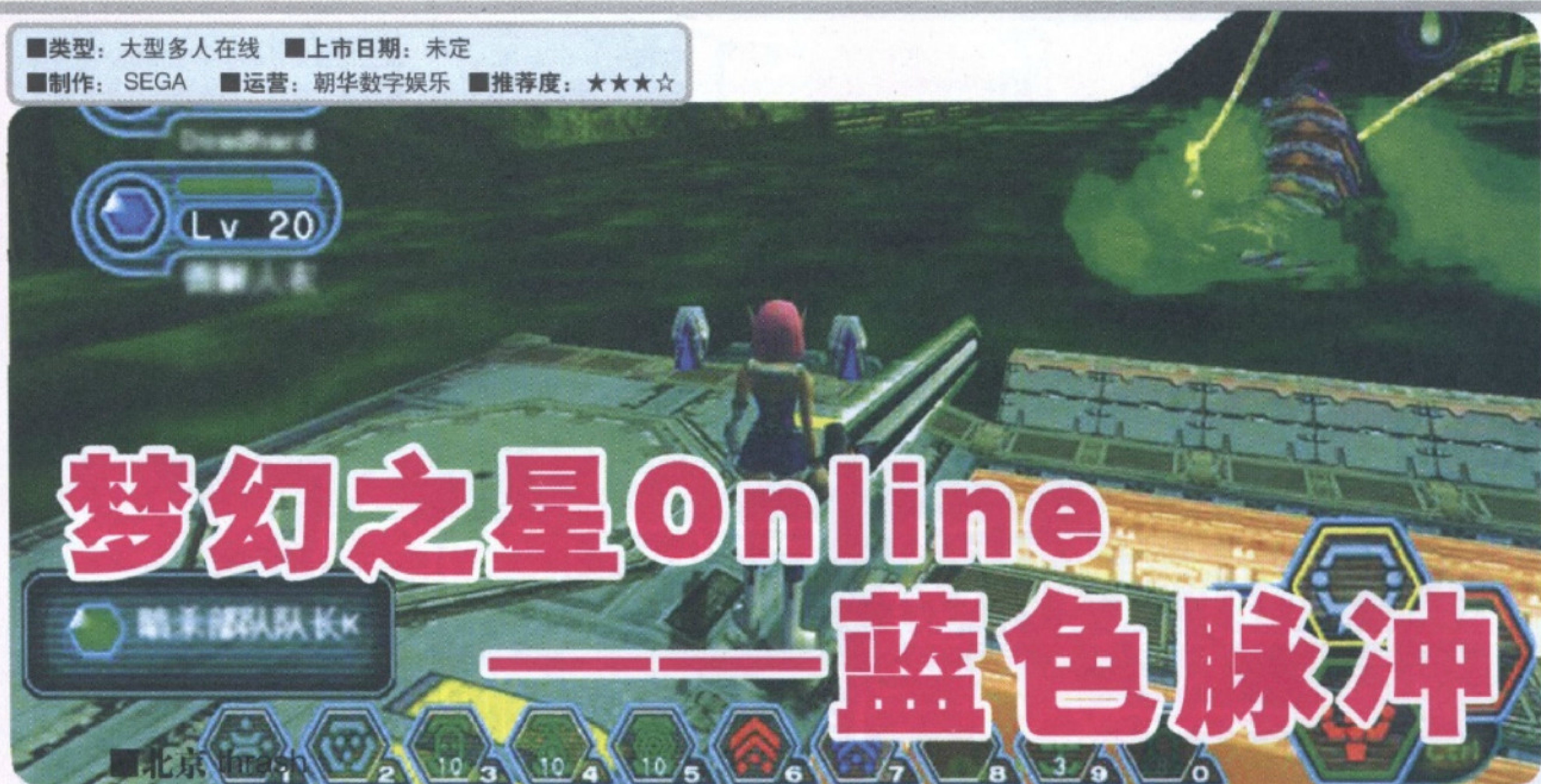
在游戏图像方面，《至尊》采用了动力时空公司自主开发的全新3D引擎，真实而又巧妙地表现出高低起伏且郁郁葱葱的自然环境。比如，在其他网络游戏中，地面上的山坡、城墙或者是建筑物，可以明显看出都是堆砌而成；而在《至尊》中，这些都是通过游戏引擎的演算处理，直接从地面上凸出生成，衔接之处极为平滑自然，没有丝毫晦涩之感。此外，《至尊》中优美的环境与玩家之间还存在着良性场景互动关系。什么叫做场景互动呢？比如，在其他网游中，如果玩家面前有一条河的话，那么只能绕路循桥而过。可是，在《至尊》中，玩家要想过河可以有很多途径，既可以找桥过去，轻松简单；也可以运气凝神，施展轻功踩踏河面上的木桩而过；而武艺高强的玩家，甚至只要在河边找到两个立足点，就可以飞身而过，体验一苇渡江的快感。

总之，《至尊》可以算得上是目前较具特色的网络游戏之一。新派武侠的背景设计，真实江湖的游戏感受，爽快刺激的战斗系统，独具匠心的游戏内容，都表现出《至尊》的过人之处，值得我们期待。





■类型：大型多人在线 ■上市日期：未定
■制作：SEGA ■运营：朝华数字娱乐 ■推荐度：★★★☆



梦幻之星Online——蓝色脉冲

■北京 thrash



清新亮丽的画面是世嘉强劲技术实力的体现，世嘉不仅有家用游戏机硬件方面的经验，更热衷于将自己的几款大作移植到PC平台上，DC上的《梦幻之星》也在2年前发行过PC版本。现在早先积累的经验终于派上了用场，《梦幻之星Online》画面虽然不能用完美来形容，但也绝对够让玩家"惊艳"一回了。

相信是沿用了之前的《梦幻之星》PC版的画面引擎，然后加入了一些DirectX 9的特效，游戏对各种不同档次的机器适用性较好。如果在最低分辨率和效果设置下，一台PⅢ 700MHz和MX440级别的显卡就可以完全流畅地运行了。制作人员对场景的刻画非常细腻，高低起伏的各种地形，加上四周的参天大树、熔岩峭壁等，各种不同风格的场景把你带入一个迷幻的蓝色星球。

丰富且个性化的角色设定也是日式游戏的长处，游戏中的角色往往会成为玩家在虚拟世界中的另一个自我。游戏中共有12种角色可供玩家选择，这些角色不仅是能力上的不同，有些角色甚至天生就无法使用某种技能或者道具。按照人种可分为人类、新人类和机器人，按性别可分成男性和女性，按照职业则有剑士、枪手、魔法师3种。

除了基本造型不同外，用户自定义的选项也十分丰富。这方面欧美游戏一向做得很好，而日本以及韩国游戏则稍逊一筹，只有几个简单的固定形象可以选择。而这次的《梦幻之星Online》则不同，每个角色浑身上下，从发型脸谱到服装饰品等，甚至连高矮胖瘦的不同体型，都可以由用户自己选择。

角色的各项属性点也不再由玩家自行分配，这样可以把用户的精力从繁琐的数值计算中解脱出来，转移到战斗本身的乐趣中。在玩家选好角色后，职业以及性别的不同限制了你发展的大方向，不会让你面对各种武器和属性分配时感到无所适从，而角色的弱点则可以由机器宠物"玛古"在一定程度上进行弥补。

特色系统作为每个游戏的卖点，总是要有一些与众不同的地方，在本作中最值得一提的就是武器鉴定系统和宠物系统。在冒险过程中玩家经常可以打到标有"？"未知属性的武器，当你拿去鉴定时，如果鉴定结果不满意，你可以选择再次鉴定，直到满意为止。不过这需要大量的鉴定费用，而且鉴定结果也不一定会越来越好，有可能第一次出现极品而后面的结果却是越来越垃圾化。

宠物"玛古"在玩家中早已树立口碑。这个由系统分配的小家伙，会在整个冒险过程中忠实地尾随在你身后，帮你抵挡攻击；当积累到一定程度的愤怒值，就可以释放出威力巨大而又极具视觉享受的必杀技。与一般宠物不同，它自身没有攻击能力。玛古的存在是为了加强或者弥补主人的属性；其自身的成长方式也非常特别，你需要用各种特定的珍惜道具、物品喂食它。



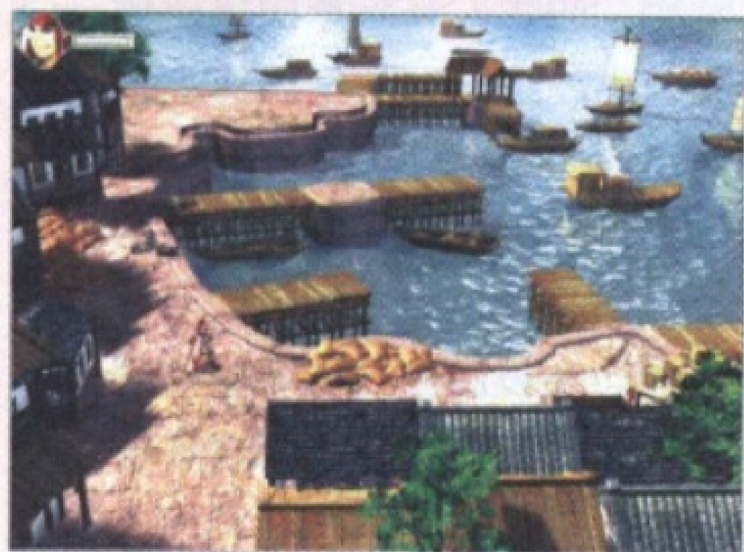
紧张刺激的战斗令人难以自拔。本作采用的是类似ACT游戏的战斗系统，左右双手密切配合，锁定敌人施展攻击。威力强大的连续技也不是能随心所欲使用的，除需要一定的魔法值外，按键的时机把握也很重要。如果乱按一通的话，根本无法使用各种连续技，而且还会造成角色攻击动作上的破绽，给敌人可乘之机。

在这个蓝色的拉古奥尔星球上，有太多的冒险正在等待着我们。让我们一起进入《梦幻之星Online——蓝色脉冲》，去做一回宇宙的探险者吧！

■类型：N-RPG ■上市日期：2004年第4季度
■制作：智冠成都众心 ■代理：智冠 ■推荐度：★★★

《互动武侠》再演新篇——第三章《盗帅楚留香》

■绝对领域 大傻瓜



楚留香来了！风流倜傥的香帅终于来了。智冠电子新创的单机网络化游戏《互动武侠》经过《血连环》和《天涯侠侣》两章后，又迎来了最新的第三章《盗帅楚留香》。话说上一章结尾处，女主角白惜香身患绝症，深爱着她的林寒青悲痛欲绝，神情诡异的楚留香突然现身埋花居并自称魔帅，林寒青与白惜香这一对有情人是否能终成眷属？那个楚留香到底是真是假？他所追讨的血连环又是什么东西？上一章留下的种种悬念都将在本篇中真相大白。

号称迷死万千少女不负责的楚香帅，一直是古龙武侠小说中的超级大侠。本章中他将成为当之无愧的头号主角，其特长是名满天下的盖世轻功，如果用行话来说应该是高敏型角色吧。香帅手中的兵器是天香扇。这把象牙宝扇以印度象王之牙制成，扇面取自波斯的白玉绸，天下难寻其二，既具万千风雅又堪称绝世神器。本章中香帅所用的弹指神功，对敌单体攻击时，将凝聚之劲气激射而出，金光闪过后敌已受重创；还有更厉害的弹指乱舞技，施展开来宛如天女散花般齐中敌身，威力非同小可。

陪同香帅一道登场的还有第二章中的男主角林寒青。这位震功体的好汉防高血厚，手中一柄参商剑挥舞起来碎岩裂石，不过在初期这柄剑却无法出鞘，这大概象征着林寒青在感情上缺乏自信。林寒青的专有奥义技为碎岩剑和太乙极光剑，尤其后者施展开来有山崩地裂之势。此外，本章中还新增了更多特技。如震系的残壳、震裂、释震、地罗震；旋系的释旋、真空刃；还有各系均可修炼的罡气斗衣，居然能将防御力提升80%。



介绍了武功，现在来谈谈新增场景。青城可是《互动武侠》里开放的第一座大城市，这里不但热闹繁华，还有可升级新武器的高级铁匠铺；装备店、杂货店、迷传店里的东西也更多更好；穿街过巷游逛港口、集市、民居，城里还有一座充满神秘的“天阁府”，等待着高手们去月夜探险。“虎丘”号称吴越名景，但在这座山水迷宫中藏有大量宝箱，要想满载而归的玩家必须具备非凡的耐心和细心。“铁衣堡”听这名字就来意不善，但即使是龙潭虎穴，我们的香帅也照闯不误。阴森恐怖的铁衣堡内机关陷阱重重，非有上乘武功者不得入内，否则非死即伤。

本章中主人公一行的对头是名震江湖的罗刹教。这个邪教可不是浪得虚名，其旗下的铁衣卫、侍卫的武功都很厉害，还有持弓侍卫的远距离攻击让你倍感头痛；最麻烦的是罗刹剑客，这些不守江湖规矩的下流胚从来不搞正面作战，无数英雄好汉都死于他们的阴险偷袭之下。除了这些恶贼外，主人公一行还会在江湖路上遭遇群体活动的披甲兽。这些防御力高的怪物不会主动攻击人，是用来练功升级的上好目标。当神功练成之后，各位就要准备迎战罗刹教的两大重量级Boss：号称黑龙的三头怪犬和神思者杀手。这两位都是罗刹教生化试验的最新成果，看似有万夫不当之勇，但其实又各有致命弱点。能不能找到取胜诀窍，就靠玩家的观察力了。



■类型：体育模拟 ■制作：EA SPORTS ■发行：美国艺电 ■推荐度：★★★★
■系统配置要求：PIII 700MHz以上、128MB内存、支持DirectX 9.0b的32兆3D显卡、350MB硬盘



新赛季的开球哨
——FIFA 2005 Demo尝鲜记

■品游轩 苹果熟了


漂亮的射门，离得分差之毫厘。

几个月前，足球游戏玩家们已经在2004 E3展会上窥得《国际足联足球2005》（以下简称FIFA 2005）的些许信息；EA也放言：“这次的作品将有极大的改进，其中包括更切实的操作体系、新的主题音乐以及新的球员创建系统……”这些豪言壮语可不是头一次听到哦，其实他们每年都会这么表白一番。凭心而论，FIFA系列每年都在孜孜不倦地改进。当然，其改变既有成功之处，也有败笔，不过FIFA系列研发部门的努力还是值得赞许的。和往年一样，当笔者第一时间从网上Down得Demo后，首先不是想知道游戏有多么出色（此类游戏永远无法令人完全满意），而是今年的游戏有哪些方面的变化。

足球游戏领域的竞争业已白热化，WE系列去年由家用机领域杀入PC领域后，获得了一致好评，也让热衷此道的玩家决裂为水火不容的两大派系。有意思的是，FIFA开始逐步吸取对手的优点，并迅速应用到自己的作品中。在FIFA 2004和今年的EURO 2004中，我们很明显地觉察到了这些变化。WE系列出色的物理引擎和系统设定已经被FIFA偷声，尽管可能尚不太完善。FIFA 2005的引擎有一点是很不错的，那就是对电脑配置要求不高。笔者一台很普通的PIII 550MHz、128MB内存、ATI8500显卡的机器玩起来也十分流畅，这一点倒是值得KONAMI在移植WE系列时学习。

50多兆的Demo很快就安装完毕，进入游戏。这次出场的球队为英超的不败之师——阿森纳和意甲的老牌劲旅——AC米兰。对阵双方的阵容在新赛季都发生了巨大的变化，游戏中阿森纳队的前锋，由亨利和雷耶斯担纲。后者窜红速度之快令人吃惊，刚刚在英超04～05新赛季首月获得最佳球员奖项，并以5个入球排名射手榜首位；而AC米兰队的锋线出现了阿根廷人克雷斯波的身影，他取代了大因扎吉，另外一个前锋位置则非舍瓦莫属。游戏中舍瓦的红色球鞋和克雷斯波的蓝色球鞋相映成趣，十分显眼。一直以来，FIFA系列独享国际足联和世界各国各大联赛的球员资料及形象使用权，每代作品都采用了最新的资料。WE系列在这方面吃亏不小。据透露，本作收录的球员数量将达到12 000名，总共350个球队。其中的小变化是，新增加了波兰联赛；国家队方面，新增加了保加利亚、威尔士以及万众期待的荷兰队。但这次我们发现也有一些瑕疵，比如游戏中阿森纳队主场球衣背后的样式和现实中04～05赛季该队新球衣有一些差别，这很可能是设计上的失误。同样令人关注的是，今年新赛季开启时，许多大牌球星在转会截止期的最后一刻才成功跳槽，不知日后正式版本的游戏中是否会看到这些变化，比如曼联队的锋线新杀手鲁尼。游戏的画面和前作比较起来，看不出多少变化，唯一的改进是观众的设计细致了许多，他们的动作也多了一些。Demo中的球场是海布里球场，面积较小的特征在游戏中一览无遗，正式版中将会提供45个真实球场。


游戏中的球场都是真实球场的翻版。


踢角球时，一般常规是将球放在扇形弧线上罚，而游戏中都是放在边线上。

在FIFA 2005中，我们可以看到前作中引入的“人球分离（Offball）”系统得到了大幅度改进，可以说效果提升了一个档次。所谓“Offball”系统，即指改进过去的FIFA系列游戏中，皮球魔术般地粘在球员脚下的弊病。从前除非控球的球员把球传出或是被对方防守球员放倒，那么球将一直在他的脚下。在Demo的游戏过程中，笔者一开始还有些不适



代言人：莫伦特斯

应这个变化。笔者在带球过程中，如果松开方向控制键的话，足球就会顺势继续向前滚动而脱离控制。另外，我们在E3宣传中看到的全新的"一脚出球（One-touch）"系统，也淋漓尽致地体现在Demo中。双方在拼抢时，谁先快半拍，谁就可能抢得皮球；而在频繁的对脚中，球员抢先出脚，就能快速将球传给己方队友。从前那种100%拖泥带水的停球，再做下一步传带动作的现象得到彻底改观，这和真实比赛中球员不需要太多停顿的传接球过程是非常吻合的。此外，在试玩过程中还看到了许多新动作和技术。比如：球员可以挑高传中；射门时也有了新的选择，在门将弃门出击或者站位离门较远时，踢一记勺子球挑射破门，可说是酷毙了的招式。

游戏阵形的配备，采用了简化的图示方式表现。不过在首发阵容的画面中，仅仅显示球员号码不太直观，如果能够加上球员名字就更好了。这次的改进让你可以不去留意复杂的球员属性数值，直接看球员的星级水准，就可以大致掌握他的水平高低。该系统以5颗星为满分，半颗星为一个档次；还配以笑脸来表示球员的精神状态，即便是菜鸟，也能看懂这些图案的意思。而当更换球员时，阵形界面上那些举着小红旗的球员，就是已经体力不支了，极其容易判别；而球员的体力情况，还用具体的百分数表示在画面的右下角。


亨利主罚直接任意球。

游戏的操控几乎没有任何变化，但是实际使用的效果有了一些不同。比如，在前作中下底传中后，中路包抄时按住D键，就会出现队友大力头球射门的场面。而这次就不行了，只能适时地轻点一下D键；按D键时间稍长，就会出现头球顶高的效果。在掷界外球时有了更多的选择，你可以自由切换掷球对象、距离远近等；而防守一方也不会眼巴巴地等在你接应球员的身后，他随时可能加速抢身向前截得来球。Shift键依旧是花式过人的功能键，不过使用键盘还是远远不如使用手柄来得方便。

在争抢中改进了许多动作。比如：在一名前锋带球往前冲时，对方防守球员追了上来，两人并肩跑了一段后，防守球员会看准时机，倒地滑铲将球破坏——这个动作是过去没有的。而在进攻一方传球时，经常会出现对方球员突然出现在传球线路上，倒地滑铲截获足球的镜头。在对付抢逼围时，也有一些新的招术可用。当对方为破坏你的单刀球不惜犯规吃牌而从背后凶狠铲球时，你控制的前锋可以双腿夹球灵巧地往前跳起，避过拦截继续向前。说到争抢，不得不提一下对电脑裁判的感觉。个人认为，这次的裁判设计比较成功，突出的表现是，犯规时对于有利规则的把握还算不错。

游戏在对抗中强化了身体的重要性。单单从Demo中的对阵双方来看，在这方面阿森纳要占不少优势。像维埃拉这些黑大个儿与AC米兰的卡卡等中场球员拼抢时，经常把对方挤开几米远而抢先得球；禁区内争顶时，更是屡屡把对方前锋挤倒在地，这些合理冲撞在游戏中的表现是非常不错的。当然，光靠身体优势也不能取得胜利。Demo中的AC米兰队员灵活性高于对手，他们经常使用一些脚后跟传球、漂亮的挑球过对方头顶，突然急停变向过人以及花哨无比的踩单车式、马赛式的过人动作，真让人眼花缭乱。在射门方面亦有着不小的改变。这次，远射重新变成了得分的有力手段。笔者控制阿森纳队远射得分，占据了破门次数的1/3份额，尤其是维埃拉、吉尔伯托这几位远射好手，禁区外35米以内区域都是他们的最佳射程。与此相反的是，禁区内的近距离射门命中率却有所下降。守门员的反应速度是如此之快，近在咫尺的大力轰门，也往往被他单手托出界外或者夸张地抱在怀中。任意球、角球和点球的设计没有太多变化，出现了一拨一射的两人配合式间接任意球场面。

在EURO 2004中，EA取消了画面中央下方的小地图设计，遭到玩家的一致批评。这次他们非常知趣地恢复了这个不可缺少的设计。从Demo中还可以看出，游戏有一些细节上的不足。比如：犯规时，边裁举旗总在主裁鸣哨之后，而且越位时边裁都没有举旗的动作，感觉有点不太真实；踢角球时，一般常规是将球放在扇形弧线上罚，而游戏中却是放在边线上。所以一直以来，WE玩家讽刺FIFA系列不够专业的原因，在于设计小组成员不懂足球可能也并非空穴来风。还有一个比较烦人的是，比赛中插入的球员表情动画太频繁；精彩的射门还可以忍受，但是这次在出现界外球时，几乎都会来一段球员表情特写，真是莫名其妙。希望正式版中能够有自由选择动画出现的选项。


游戏中阿森纳队主场球衣背后的样式和现实中04－05赛季该队新球衣有一些差别。

另外，还有一些新元素可以在Demo中看见踪迹，但是还不能玩到。比如：开始界面出现的球员创建模式（Create-a-player mode），据说这一灵感来自EA的另一款游戏《2004泰格伍兹高尔夫球巡回赛》（Tiger Woods PGA Tour 2004 golf game）。这一模式将让你能够创造队员的外观，包括面部、发型、体型，甚至还有纹身，想想小贝后颈的图案吧！另外，游戏可能强化了"足球经理"的成分。你可以扮演世界著名教练带领球队打比赛，而且还可以给教练聘请不同的秘书配合其工作，其中有一些PLMM哦。然后，我们还可以看到游戏正式版将于10月15日上市销售，和KONAMI的WE8 PC版几乎同时出现，这下可有好戏看了。孰强孰弱？届时即可分晓。

上市游戏热报

■晶合实验室 Lee

本期中《伊苏VI——纳比斯汀的方舟》(YS VI the Ark of Napishtim)、《模拟人生2》(The Sims2)和《运输帝国》(Chris Sawyers Locomotion)都属上乘之作，希望大家不要放过。另外，这两期中连续出现了3款以打猎为内容的游戏，大家可以把注意力主要放在《坎贝拉猎人2005》(Cabelas Big Game Hunter 2005)上，相信这款游戏不会令你感到失望。

《伊苏VI——纳比斯汀的方舟》(简体中文版)(YS VI the Ark of Napishtim)

类型：角色扮演
制作：工画堂
发行：北京娱乐通
上市日期：2004年8月10日
推荐度：85



简评： 从上个世纪80年代末期至今，“伊苏”系列一直以其唯美的形象成为日本RPG系列游戏的典型代表。这次工画堂推出的“伊苏VI”在保持了原作的许多优点之外，还增加了不少新元素。首先，剑技的引入使得前几作中较为单调的战斗系统丰富了许多；其次，宝剑的升级系统和剑魔法增加了有趣的养成因素；再次，该作首次使用了全新的3D引擎，并且画面清新亮丽。最后，目前上市的简体中文版汉化得简洁干练，错误极少。至于缺点方面，小编认为在于战斗的感觉有些零乱，再就是不能随时存盘。总之，该游戏还是值得好好玩一玩的。

杀戮时刻(Kill Switch)

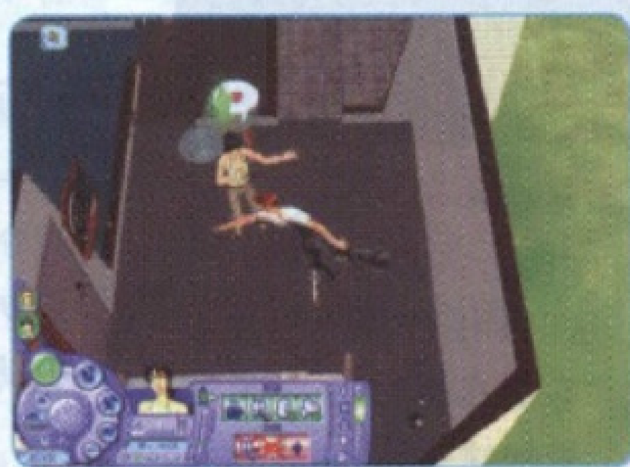
类型：动作
制作：Namco
发行：Hip Games & nbsp
上市日期：2004年8月12日
推荐度：75

简评： 或许Namco开发这个游戏，是为了和KONAMI的“合金装备”系列唱对台戏。不过个人感觉该游戏的品质实属一般。作为动作游戏，操控是否方便流畅当然是首位，而这却是一款让人在游戏中时常找不到方向的游戏。这一点在本栏目中都成为老生常谈了。此外，该游戏的画面普通、音乐单调、音效失真。唯一值得称赞的是，这个游戏独创了一套在掩体后向敌人射击的表现手法。这种手法小编只在《冰点》(Cold zero)里看见过简单的表现。如果把它合成到某款高素质的动作射击游戏中，相信会诞生出一款很经典的动作射击游戏。



模拟人生2(The Sims2)

类型：模拟
制作：Maxis
发行：EA Games
上市日期：2004年9月11日
推荐度：90



简评： “模拟人生”系列的玩家群绝对可用“庞大”来形容，该游戏系列的销量始终占据着全球PC游戏的前位。游戏里将生活的方方面面都演绎得栩栩如生。时常使人在游戏中保有新鲜感是精品游戏的一大特点，在《模拟人生2》中，无论进行到哪一步都经常会有令人惊喜的感觉。在该作中，感情的体现达到了一个前所未有的高度。游戏中的人物居然还会有失恋以及对往事记忆的表现；在居住环境方面也给大家提供了更为广阔的空间，玩家可根据自己的意愿更改自己的居住环境。此外，该游戏还建立了社会群系统，玩家可以建造市场、流行商店、公园等建筑，并在这些地方中购买食物、日常用品或是结交新的朋友。

夏季奥运会2004(Summer Games 2004)

类型：体育竞技
制作：Surfside Games & nbsp
发行：Surfside Games & nbsp
上市日期：2004年8月21日
推荐度：60



简评： 这是一款以奥运会为主题开发的体育游戏。游戏的操作方式很简单，但是操作难度却较大。建议先在训练模式里，对每项运动的操作都熟练掌握以后再进入锦标赛模式。游戏提供了7个奥林匹克比赛场地，20种左右的比赛项目。游戏的画面和音效都较普通，而且一些比赛的电脑对手水平很差，体现不出奥运健儿的风采。

印加石蛙(Zuma)

类型：益智
制作：MacPlay
发行：MacPlay
上市日期：2004年9月10日
推荐度：75



简评： 这是一个品质不错的益智类小游戏集合，其中以“印加石蛙”的娱乐性最强。其游戏方式是用“石蛙”口中吐出的小球，消去3个以上同色的小球，操作需要稳、准、快。工作学习累了，可以用这个游戏休息一下。

人生旅途
(The Arrangement)

类型：解谜
制作：Michael Clark
发行：Got Game Entertainment
上市日期：2004年8月18日
推荐度：65



简评：这是一款较为普通的解谜游戏。游戏的画面幽暗而诡异。其主要内容讲述的是主角被一个坏蛋夺取了包括妻子在内的一切，而由玩家扮演的主角要在游戏里搜索各种蛛丝马迹来查明真相和原因，并且最终夺回失去的一切。玩家只有拥有较高的英文水平才能顺利玩通游戏。

坎贝拉猎鹿人2005
(Cabelas Deer Hunt 2005 Season)

类型：射击
制作：Activison Value
发行：Activison Value
上市日期：2004年9月4日
推荐度：70



简评：Activision不知为何同时推出了2款狩猎游戏，且2款游戏的界面都十分相像。但是该游戏比起《坎贝拉猎人2005》来说，无论从画面的感觉、音乐音效和操控的手感来说，都要逊色不少，甚至比起前几代"猎鹿人"作品都没有较大程度的改善。玩此游戏时需要注意的是，不要从上部靠近较陡的山坡，否则滑下来的话，会因受伤过重而终止打猎。顺便提一下，这2款打猎游戏都给猎人引入了例如强壮、灵活度等属性值的概念。不过在游戏中使用不同属性的猎人，并没有感觉到有任何的区别，不知道开发公司作出这种设计的意图何在。

第五教徒
(The Fifth Disciple)

类型：角色扮演+冒险解谜
制作：Napoleon Games
发行：Cenega Publishing
上市日期：2004年9月15日
推荐度：70

简评：这是一款怪异的角色扮演游戏。奇怪的游戏方式、怪异的游戏画面，连游戏的类型都很奇怪。说它是角色扮演吧，其解谜成份占的比重实在太大；说它是冒险解谜游戏吧，游戏中又包含着人物魔法技能、升级和战斗等明显的RPG因素。也许我们只能说Napoleon Games这家捷克的游戏制作公司是"别出心裁"吧。游戏的谜题部分难度很大，需要极有耐心才能完成游戏。



坎贝拉猎人2005
(Cabelas Big Game Hunter 2005)

类型：射击
制作：Activision Value
发行：Activision Value
上市日期：2004年9月3日
推荐度：80



简评：这是一款真实感非常强的打猎游戏。不错的画面表现出昼夜的更替和雨雪变化。作为主人公的你，在这个游戏里可以体会到一个风里来雨里去的猎人，在山里追逐猎物行踪的感受。游戏中需要注意以下几点：第一，猎人是有体力限制的，即将失去所有体力之前一定要使用帐篷恢复体力，不然打猎就会被迫结束；第二，游戏中会使用红点来显示附近的猎物，一直冲着红点的方向走就可以找到猎物；第三，画面里右上角的红旗表示着游戏里的风向，要从下风处接近猎物。游戏不尽人意的地方在于地图的限制太大，猎人只能在一个比较有限的打猎区域内活动。

运输帝国
(Chris Sawyers Locomotion)

类型：模拟经营
制作：Chris Sawyer
发行：Atari
上市日期：2004年9月7日
推荐度：85



简评：这年头都流行将一个系列游戏的续作另起一个名字发售，该游戏就是当年经典的模拟经营游戏——《运输大亨》(Transport Tycoon)的最新一代产品。游戏在画面方面中规中矩，采用了2D的表现手法，在一个地图里可以表现更大的地域和容纳更多的物体。此代产品还可以同时发展海陆空的运输单位，并进行跨国运输的经营，使游戏有一种世界性的体现。最有意思的是，在这部作品中可以进行恶作剧式的建设，比如让两列火车迎头相撞。喜欢游戏另类玩法的朋友，应该会在这个游戏中得到一些满足吧。

职业钓鱼
(Rapala Pro Fishing)

类型：体育
制作：Activison Value
发行：Activison Value
上市日期：2004年9月4日
推荐度：75



简评：真是很佩服Activison的工作人员，最近两年该公司的多产令人惊奇——尽管不是每一款作品都是上乘之作。该钓鱼游戏有些类似本栏目第17期里的《淡水钓鱼大赛》(In-fisherman Freshwater Trophies)，不过除了鱼比较容易钓上来以外，其他方面都不如后者出色。游戏中需要注意的是，甩杆时需要用鼠标上下移动来完成，要掌握一定的力度和节奏，不然无法成功甩杆。P

精品 总评 8.5




游戏体现出了二战中激烈的战场，画面及系统都比较令人满意。


任务的提示较少，敌人的AI表现欠佳。

- 制作 Best Way
- 发行 Codemasters
- 载体 CD×2
- 类型 即时战略（RTS）
- 语言 英文
- 环境 Win9X/Me/2000/XP



出色的战场体验——评《二战英雄》

Soldiers:Heroes of World War II

■湖南 铁匠

过去几年中，基于二战题材的游戏屡见不鲜，以至于在二战类的即时战略游戏中，要清晰地区分开彼此已越来越困难。名不见经传的乌克兰开发商Best Way的处女作《二战英雄》（Soldiers:Heroes of World War Ⅱ），在今年夏天加入了这一阵营。它以其富有吸引力的画面表现、场景中广泛的互动性以及独特的微观指挥系统展现出与众不同的特质。从它不同侧面，能看到《突袭》、《盟军敢死队》、《战地1942》这些二战名作的的影子。不过，该作的缺陷和它的亮点同样引人注目——游戏中对任务交代得太少，以至于往往要像解谜游戏那样摸索过关的条件；画面的突出表现带来在低端机器上运行速度的大幅下降；游戏难度偏高等等。总体来看，这是一款瑕不掩瑜的佳作，值得体验。


游戏中忠于二战时代原型的道具。


这是海上作战的关卡，夺取巡逻艇并发射鱼雷。


在火炮掩护下攻击敌方阵地。

中规中矩的故事背景

《二战英雄》提供了4个战役，分别指挥英国、美国、前苏联、德国的士兵。各场战役的故事均源自二战中的真实事件。前苏联的“卡秋莎”战役，叙述了被击溃的苏军装甲师的幸存者在德军控制区寻找卡秋莎火箭车并将其成功摧毁的故事；英国的“美洲计划”行动则锁定德军的V3导弹残骸；美国的“通向柏林之路”发生在著名的市场花园行动中，虽然整体失败，但少数空降兵控制住了关键的桥梁，从而扭转了当时的战局；德国的“虎之魅”当属最有魅力的战役了，在德军全面撤防的大形势下，3辆虎式坦克在波卡基神出鬼没，最终击垮盟军的几乎整整一个装甲师！游戏在每一个战役的开头都作了背景介绍，在每一关的开头也对参战人员所处的阶段和形势给了详细的说明，让人明白在每一关为什么要完成所给的目标。表达背景的方式采用的是动画与文本相结合，感染力没有《神话》强，但也比《命令与征服Ⅱ》的过场电影来得平实，可谓中规中矩吧。

不遗余力加工的画面

通常而言，即时战略游戏不会在图形的现实性上倾注太多。不过，当你第一眼看到《二战英雄》中坦克的爆炸后，就将明白它不是一款普通的即时战略游戏。美工和动画师们所付出的劳动量，估计可用瞠目结舌来形容，因为在几乎每一个细小的地方，都表现出惊人的细致！例如，当士兵要开火时，会从肩上取下枪支；当他们闲站着时，你能看见有人在抽烟，甚至能看见一屡屡烟雾；如果他们驻守在某个房屋里，你将看到他们在开火前砸碎玻璃的动作；当载具被击毁时，你能看见轮子崩离装

甲车、炮塔从坦克上猛然折裂以及士兵们爬出载具；当塔楼上的机枪手被击毙时，他会像电影里的镜头一样重重地摔落……最令笔者惊诧的是，偶然一次使用的燃烧瓶烧着了树木，经过较长时间燃烧后，那一片树林都只剩下了光光的树杈——所有树叶都被烧光了，但树干和大树枝居然留了下来！如果说精细的画面能直接映入眼帘而比较容易感受到的话，那么这些俯拾皆是的细节处理则令人慨叹开发商在画面制作上的不遗余力了。

广泛的互动性



城市巷战，灵活地安排部队吧。

《二战英雄》中最大的亮点，当数场景中的几乎一切事物都能以某种方式得到利用。草丛、树木、木堆、房屋、栅栏、车辆等都能为士兵们的隐蔽行动提供掩护，在特定的位置，还能允许士兵侧身探头观察前方的动静。而且，这些事物都是可被改变的——草木能燃烧，房屋能被击垮，栅栏能被碾倒，车辆能被炸毁……如果你躲在一座农屋里却被过路的敌方坦克发现，它将毫不犹豫地转过炮口，轰塌房屋，将你葬身废墟之中。这种广泛的互动性，为拓展游戏的深度提供了空间。敌人被击毙后倒在地上，你可过去查看它随身携带的物品，从中搜集弹药、枪支、绷带等装备；当敌人的装甲车或坦克被击废后，你能用修理箱将它们修好，然后派驻士兵，将其据为己用。照此理解，当你发现前方有一门反坦克炮时，是彻底炸毁它还是射杀坐在上面的敌兵呢？只要条件允许，第二种选择无疑更为有利，因为你可在缴获该炮后掉转炮口……

道具设计忠于二战原型

游戏里的武器、车辆、弹药都非常精确地参照二战中的原型进行设计。德军的虎式坦克、盟军的谢尔曼坦克是两个典型例子。在《战地1942》中，我们对这两种坦克有了亲身感受，而在《二战英雄》中，一眼看上去，它们就像是《战地1942》的微型克隆版，不仅是外形，而且连行驶的速度、炮口的转动、前后装甲的厚薄都与《战地1942》如出一辙。对重型坦克，正面的坦克炮攻击几乎无效，只有绕到其侧、后面开炮才能击伤它。枪支、弹药、其它物品亦是如此，它们有着名目繁多的型号、名称，不胜枚举，使人难以一眼就明白某种枪支该使用哪种子弹。

直接控制是一大创新

《二战英雄》的与众不同不仅在于它没有遵循传统即时战略的建立基地、采集资源、出兵作战的模式，而是像《盟军敢死队》那样仅让玩家指挥3～5个单位的小部队进行敌众我寡的战斗，而且还在于它提供了直接控制的操作模式。该模式允许你直接操作某个特定的部队，比如士兵或坦克，选择它攻击的方向、目标、所使用的枪支和弹药，甚至包括整个开火过程。这几乎就等同于第三人称视角的射击游戏，只不过玩家是站在俯视场景的高度来操作的。直接控制比任由部队自行开火有巨大的优势，一是准确度高很多，二是针对性强，能首先消灭对自己威胁最大的目标。比如，坦克面对敌装甲车和一群步兵的攻击，如果让坦克自行开火，它很可能先用坦克炮打击装甲车，而忽略冲过来的敌兵；但敌兵的手雷对坦克威胁大，而装甲车的机枪根本打不动坦克。在直接控制下，你可先消灭那些冲近的敌兵，再对付装甲车。

无法忽略的缺陷

该作固然亮点很多，但它的设计缺陷之多之大，也同样令人瞠目！网上有人抱怨说，由于画面太过精细，以至于发生激烈战斗时，游戏运行速度就大幅度下降，画面变成一顿一顿的。笔者的机器还算中高端，没遇到这种运行问题，但游戏的关卡设计实在让人头大！最突出的例子在苏军战役的第4关，在肃清所有敌人后，要把火车开出大门。本来，让士兵拨动轨道转换开关不应有什么问题，但在火车倒入车站时，奇迹发生了——士兵死活拨不动一旁的轨道转换开关。在重打该关并作了各种无数次尝试后，终于发现原来这儿需手动操作火车倒车，它自己不能倒退得更多，狂晕！另一个例子是在英国战役的第2关，后期的一个目标是摧毁场景上方的桥，但拿什么去摧毁它呢？坦克炮、火箭筒、手雷……试了N多，都没用，不得已，满场景找线索，最终发现炸药包管用。德军第3关的例子则让人哭笑不得，在最后撤离时，不仅它没有说明该从哪撤离，甚至连撤离的方向也作了限制。笔者的坦克围着场景边缘转了N圈都没撤出去，原来它还非得要沿着道路走才可撤出。

其它方面的缺陷也不少。电脑AI水平还是太差，笨笨的不知变通，这也许是所有电脑游戏的内在缺陷吧。不过，电脑AI差并不意味着游戏容易打，事实上在找到破敌对策前，敌我力量的悬殊对比几乎使得战斗不可能胜利，于是很多人抱怨游戏难度太高。由游戏特性所决定的战术选择远不及《魔兽争霸III》那么丰富，除了谨慎诱敌、蚕食敌人外，并没有更多可供变花样的战术策略。也许正因如此，游戏的多人模式只提供了并不流行的多人合作通关模式，而没有相互竞争对抗的模式，显得颇为另类。此外，虽然设计者可能想强调隐蔽行动的重要性，但事实上不与敌人发生战斗甚至不将敌全部消灭，是不可能过关的。在好几个营救间谍的关，都是如此。

小结：瑕不掩瑜

也许有人在第一眼看到《二战英雄》时，似曾相识的画面会令其误以为这又是一部模仿之作，但一旦你亲身感受一番，就会发现其独特的游戏性所在。虽然游戏做得并不那么成熟，然而精美的画面和诸多创新之处将为它在庞大的二战类游戏群中奠定自己的位置。

良品 总评 7.8



😊	创新的掩体攻击设计，火爆的战斗场面，大众化的运行配置要求
😞	画面稍粗糙，音效较差，操作略不便，关卡设定雷同

- 制作 NAMCO
- 发行 NAMCO
- 载体 CD×2
- 类型 动作射击
- 语言 英文
- 环境 Win98/2000/XP

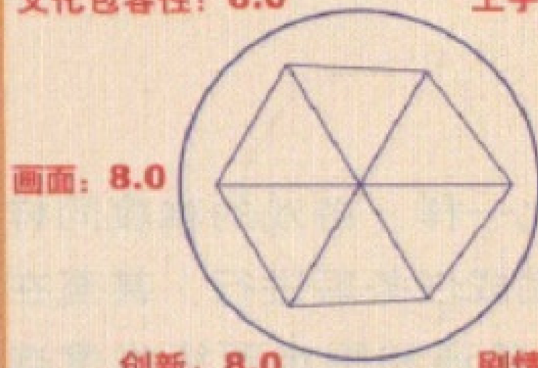
文化包容性：8.0　上手精通：7.5　画面：8.0　音效：8.5　创新：8.0　剧情：7.5



《杀戮时刻》射击威力加强版的"潜龙谍影" KILL SWITCH

■上海　善良的大灰狼

《潜龙谍影》(Metal Gear)系列游戏的成功无疑让孤胆英雄式的潜入射击战斗题材成了众多游戏公司竞相追逐的对象，也因此诞生了《细胞分裂》等大批的同类游戏问世，影响之大甚至连之前从未涉足过动作射击游戏开发的日本NAMCO公司也怦然心动，于是在继XBOX版、PS2版之后，2004年8月《杀戮时刻》PC版上市。



新手都必须经过教学模式训练才能开始游戏。

威力加强版的"潜龙谍影"？

接连不断的成功几乎让《潜龙谍影》成了评判潜入战斗题材游戏的标准，也因此《杀戮时刻》不可避免地是大家理所当然的关注对象，但即使如此，抛开主角的身份形象和游戏的故事背景不谈，《杀戮时刻》却并非《潜龙谍影》的雷同之作。如果说《潜龙谍影》中游戏的最高境界在于无声地战斗，那么《杀戮时刻》中一开始就是激烈得不可避免的战斗，也因此它是一款以火爆的战斗为卖点的游戏。真要让它同《潜龙谍影》扯上关系，那么射击威力加强版的《潜龙谍影》或许才是比较贴近它的称谓。





除了杀戮，游戏中也有一定的任务设定。

很多玩家在玩过了《潜龙谍影》之后都抱怨《杀戮时刻》的操作，不少玩家更是因此放弃了游戏，但这并非事实的真相，很多人所谓的操作不便，其核心仅在于没有将游戏设置中鼠标默认的颠倒设置恢复成正常的方向设置，加上游戏本身采用的第三人称视角，导致玩家不习惯而认为游戏是"垃圾"并删除，着实可惜。相对于部分玩家对于游戏操作的错误认知，其实NAMCO在进行游戏PC版的移植时，已充分考虑了PC游戏的特点，将原先的手柄操作改为鼠标+键盘的配合，相比当年《潜龙谍影2》PC版仍沿用PS2版类似手柄的操作，无疑进步和贴心了很多。

差强人意的游戏画面？

习惯了在游戏开始之前欣赏开场动画的玩家或许会对《杀戮时刻》感到失望，因为似乎连简单的开场动画都没有，就进入了游戏，而陆续完成任务之后才会逐渐出现的剧情CG动画又太过短暂，让之前一直认为游戏机游戏动画超强无敌的玩家对《杀戮时刻》不免印象下降。如果只是CG动画的短小有限还能让人忍受的话，那么游戏中除非将图像分辨率改到最高1024×768再加上8×的FSAA情况下画质才算尚可，这足以让许多只习惯华丽画面的射击游戏玩家将《杀戮时刻》打入冷宫。



看看两边，可供藏身的掩体还真不少。



且打且躲，掩体攻击能带来相当的快感。



到游戏后期即便藏身很好，但也要防备敌人扔来的手雷攻击。

游戏画面的缺陷在游戏中随处可见，包括汽车、石头、弹坑等各种细节的刻画不仅不够细腻，而且布满了大量的锯齿，让人感到游戏缺乏像《潜龙谍影》、《细胞分裂》那样的大作品质，但玩过《潜龙谍影2》的玩家一定还记得，游戏中即使是室内也需要反复读盘，相反《杀戮时刻》中尽管游戏的场景都很大，但室内场景和室外场景间，玩家行走根本不需要切换，这是令人欣慰的一大优点。可以说，《杀戮时刻》与其说是画面不尽人意，不如说是在兼顾游戏画面和关卡设定之间，将天平的砝码放在了关卡上（注：由于游戏机机能相对固定，因此场景越大，则场景上的画面也就越差）。

匠心独具的掩体攻击?

NAMCO在推广《杀戮时刻》时，将"掩体攻击"作为游戏的最大特色，何谓"掩体攻击"？就是利用掩体作为掩护，在不暴露自己的情况下进行射击。可不要小看这项设计，在其他的动作射击游戏中，玩家只能在射击和掩护中选择其一，即射击时无法掩护，掩护时无法射击，但透过本次的"掩体攻击"设计，《杀戮时刻》中玩家可将角色掩护在掩体内同时向敌人进行射击，当然出于真实性的考虑，"掩体攻击"的射击精准度要远低于正常射击，但面对着数量几十倍于自己的强大敌人，"掩体攻击"却不失为一种最安全有效的攻击手段。为了将游戏这一最大的创意发扬光大，游戏关卡中设置了各种掩体供玩家使用杀敌，而玩家也只有通过这些掩体才能与几倍于自己的敌人进行战斗并获得胜利，过犹不及，由于过分地强调"掩体攻击"，预测游戏的战斗模式随着任务关卡推进越来越显得单调，玩家的任务也变成了从一个掩体钻进另外一个掩体，不能不说是一种遗憾。

这样的遗憾当然会给游戏乐趣带来影响，不过值得庆幸的是，游戏中的损伤设定弥补了这一问题的存在，不同于以往我们所玩过的那些动作射击游戏，《杀戮时刻》中玩家被攻击损伤的评定并不是简单的数值加减，在受到攻击后角色的生命会迅速下降，但在攻击过后或者远离攻击后可根据损伤的轻重再恢复部分生命，这样一来不仅符合现实的战斗情况，而且也将玩家在掩体之间的"捉迷藏"变得有用和必须，同时还让那些期望在本作游戏中孤军奋进，在子弹丛中享受暴力美学的玩家彻底死心，也算是相得益彰。

难度长度是个问题?

正如玩家对于《杀戮时刻》的评论两极分化一样，游戏的难度同样也是一个争论不休的话题。游戏中存盘只能在完成任务后进行，甚至在任务中也没有存储点，因此尽管游戏只提供了普通和困难两级难度选择，但游戏的难度并不小，任务进行中玩家稍有不慎，违反了上面说过的"掩体攻击"原则就有可能要读档重来，但幸好游戏每一关卡的长度都不是很长，因此只要沉着冷静，仍然可以不依赖游戏修改器获得通关。在这里特别值得一提的是游戏的武器延续系统，玩家完成任务后的武器可带到下一关中继续使用，但如果只是读取存档进行游戏，则无法使用上个任务中延续下来的武器，只能用游戏开始时提供的武器，让玩家虽然明知困难在前，但也必须勇敢攻克。

除了游戏难度之外，游戏的长度也直接关乎游戏的寿命，但让人颇为不解的是游戏的关卡数量实在是少。如果你已熟练掌握了上面所说游戏的操作要领，那么6个小时就可轻松破关，让原本习惯了10多个关卡组成一款动作射击游戏的玩家大呼意外——的确正杀得过瘾，游戏却已到此为止，实在让人有些意犹未尽。但如果不是因为游戏的难度设定和存档问题有意延长了游戏的时间，实在不敢让人相信大名鼎鼎的日本NAMCO公司推出的动作射击游戏的水准就仅此而已。

不同体验下的AI表现

除了上面已经说到的问题外，玩家对于游戏AI的表现也出现了两极分化的趋势，一般情况下敌人会从各个不同的方向有配合地向玩家角色发起攻击，从而使得玩家必须通过频繁的移动保证自身的安全，体现出具有对抗性的战术使用。但不知是否因为移植时对AI系统造成了损伤，虽然游戏中敌人追寻玩家的本领很高超，但当玩家与敌人碰头时敌人却会突然愣住几秒之后才会有反应，让玩家有足够的时间将其消灭。同时敌人的枪法也并不如想象中那么准确，有时就算玩家没有找到掩体，进行1对1或者1对2的战斗也一样可将敌人轻松解决。甚至就算是在困难选择下，如果玩家发动正面的冲锋，面对着敌人的枪林弹雨，几次三番竟然能毫发无伤，再加上经常在固定位置站立射击的敌人，AI的表现可以说在不同的环境下差异明显，令不同的玩家体验大有不同。

总的来说，《杀戮时刻》不像《潜龙谍影2》那样具有顶级大作的风范，但也有着自身的长处和特点。如果你也想感受一下NAMCO公司动作射击游戏的力量，也想体验一番"掩体攻击"的不同，那么《杀戮时刻》还是有一试身手的价值！

良品 总评 7.8



任务繁多，道具系统也比较成熟，值得欧美RPG的爱好者深入挖掘。

游戏的画面效果显得较为落后，并且缺乏大的创新。

- 制作 Larian Studios
- 发行 Hip Games/奥美电子
- 载体 CD×2
- 类型 角色扮演（RPG）
- 语言 英文
- 环境 Win98SE/Me/2000/XP

文化包容性：7.0 上手精通：9.0 画面：7.5 音效：8.0 创新：6.5 剧情：9.0

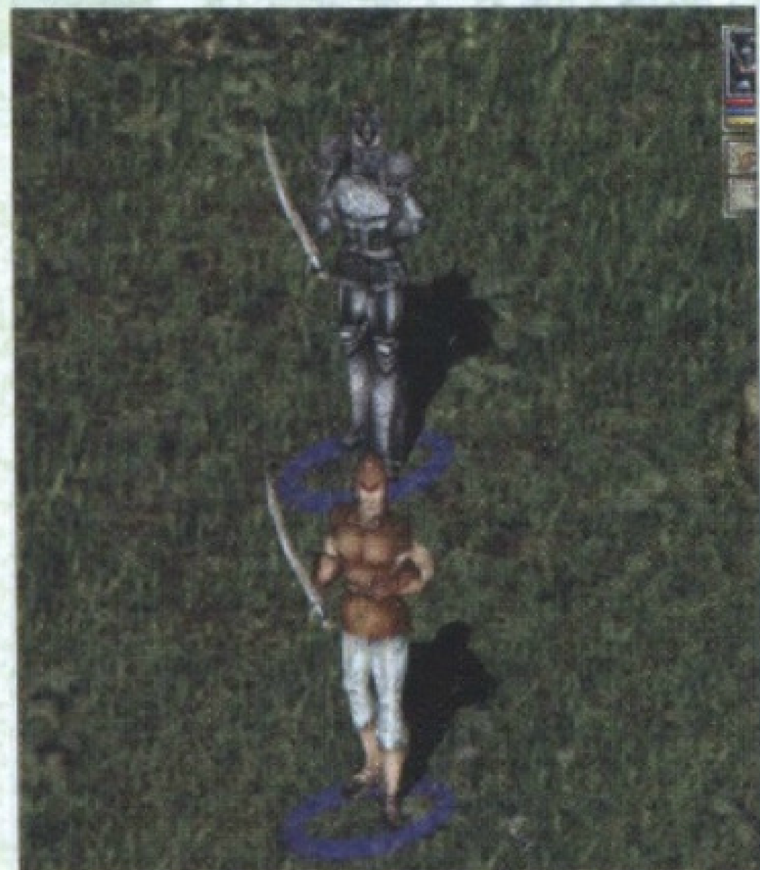
重返并超越神界
Beyond Divinity

■贵州 yago

和一个自己讨厌的人共事，那种感觉大概和嘴里含只苍蝇睡觉一样难受，但对游戏玩家来说这何尝不是一种新鲜的挑战，魔幻RPG大作《神界》的资料片《超越神界》就提供了一次体验这种感觉的机会。在这款游戏中玩家仍将扮演光明阵营的英雄，恶魔头子萨缪尔暗施阴毒法术将你拘入异次元世界，与杀死你相比，这个坏蛋更希望看到你在痛苦中煎熬，因此他将你与一位死亡骑士的灵魂封印在一起。于是你代表正义的光明英雄和那位代表邪恶的黑暗死亡骑士被捆绑在一起，如果你们俩中有一位死亡，另一位也得跟着陪葬。和你一样，那位死亡骑士也对主人的这种恶毒诅咒深恶痛绝，你们索性一起逃出萨缪尔的囚笼，寻找解脱封印恢复自由的方法，这个荒唐但却很有吸引力的故事由此拉开了新冒险的序幕……


以圣灵之名清洗黑暗罪恶吧！


多重魔法效果更漂亮。


运用镜头，看看我和我的冤家搭档近照。

对任何一款新上市的游戏续作，玩家们最关心的就是增加和修改了什么内容。《超越神界》与前作相比有不少变化，最显著的是新颖的团队概念。主人公与身边的冤家搭档可谓不共戴天，但遇上怪物两人又不能不同心协力战斗。此外你的冒险队伍里还会有其他伙伴加入，这些被称为召唤玩偶的战友是冒险途中收集到的宝物。当施法激活后，召唤玩偶会变成有形战士为你助阵，但片刻过后他们又会恢复成召唤玩偶回到你背包里，玩家必须等待一段时间后才能重新召唤他们。这些召唤玩偶和那位死亡骑士一样都有独立于主角的属性参数和物品道具栏。战场概念是游戏中的另一新生事物，这都是些主线故事场景之外的异世界空间，玩家进入战场后可出售道具、获得新任务，这里也有很多怪物可供你赚取升级所需的经验值。进入战场需要先在主线场景中获得钥匙，不同级别的钥匙可进入不同的战场，但是否进入战场对主线剧情通关毫无影响，当然进去之后可升级寻宝的诱惑也很吸引人，面对这样的好事有几个RPG玩家能视而不见？

其他的细微变化，如新的元素伤害、抗性强化水晶、活力与魔力恢复，还有操作界面的改动也进一步丰富了游戏内容，但这些变化并没有破坏前作的精髓。仅从游戏性而言，玩家们在《超越神界》中很容易就能找到熟悉的感觉，与此同时一些新花样会逐渐激起你的好奇心，所有的物品都可拾起或仔细查看，一些意想不到的东西居然可打造成武器，例如平底锅在你手中就能变成钝击型武器，砸起那些骷髅来还是很顺手的。和其他RPG一样，《超越神界》也提供了大量任务让玩家四处奔波，从取回道具、护送NPC到暗杀等应有尽有，完成任务后玩家可获得一些特殊奖励，例如罕见的宝物、金币或是经验值。在冒险途中要多与NPC们交流，面对各种各样的任务委托你也可选择拒绝，当完成某些NPC交待的任务后他们还会变成商人，在商人那里可将沿途收集的物品

变卖兑现，或再购买高级装备，商人们还能为你维修装备或鉴定魔法道具。

人物升级之后会获得两种点数：一种是基本属性点，一种是技能点。基本属性点可用来提升力量、敏捷、体质、智力、生存力和速度等属性，技能点可强化人物选修的技能，例如撬锁、魔法或是物理攻击特技。但对于那些新手玩家来说，再没有什么比加错点学错技能更痛苦的了，为避免这类悲剧反复发生，游戏中也提供了洗点退点功能，但你也得为纠正自己的错误付出一笔金钱。有凹槽的武器和盔甲可通过特殊符石进行升级，从商人那里可买到符石，杀怪或完成任务也能获得符石。由于符石镶嵌之后就不能再取下，因此玩家在动手DIY之前一定要考虑周全。冒险途中获得的水晶可放入一个特殊口袋中，携带这个口袋的角色可因此获得对某些元素伤害的免疫效果，可惜这样的宝贝口袋好像通篇只有一个，总之笔者是没有得到第二个水晶口袋。

魔头萨缪尔当然不希望看到你在解除灵魂封印的道路上节节胜利，因此他派了越来越多的怪物来阻挡你们，中后期的战斗中敌人数量呈现压倒性优势，你和你的冤家搭档稍不留意就有性命之忧，而你们俩无论谁挂结果都一样。这个时候玩家只要按下空格键，游戏就会处于暂停状态，你可用鼠标划过一大堆怪物的脑袋瓜，看看应该先剁哪一个，或者你和你的搭档谁需要退后几步避开群殴的不利局面。暂停功能非常适合用来喝血瓶或强化药剂，否则在生死关头的混战中你要么可能根本没点中血瓶，要么狂点中一口气喝光了全部家底，由此看来我们真要感谢暂停功能让越来越多的RPG有更强的策略性。



施放魔法时的壮丽场面。



我放电，你在意吗？



开始没多久就收罗了一大堆东西。



充满着致命蜘蛛怪的蘑菇森林。

《超越神界》沿用了前作的引擎，2D场景配合3D人物模型渲染之后感觉两者衔接浑然一体，如果不放大画面细看的话很难找到破绽。鉴于这套引擎已是两年前的作品，能有这样的效果已算相当不错。如果要说有什么遗憾的话，最显著的就是画面设置菜单独立于游戏主程序，需要改动时必须在游戏以外启动专门的设置界面，在游戏里实在没有多少选项可供改变。控制界面中值得表扬的是可由玩家重新自定热键，感觉默认控制键位不太顺手的玩家可根据自己需要作出调整，这些细微设定在随时可能让两位主角送命的激战中显得尤为重要。《神界》里花样繁多数量惊人的道具到了本作中似乎又有更上一层楼的感觉，各种随机出现的道具总会让寻宝者们充满惊喜，也许一个破瓶子里得到的戒指可一直戴到游戏通关，还有那种150磅重的巨型镰刀真让人想起了关二哥的家伙。伴随着欢喜而来的也有不幸，大量颜色尺寸各不相同的家什塞满了主人公一行的背包，如果要从中找到一件不显眼的小东西就要费点周折。另外，与商人对话交易时无法直接切换不同队员的道具栏，因此你必须手动切换每一位队员去和商人做生意，相互独立的角色道具栏虽然有意思但也带来了少许不便。

尽管存在一些瑕疵，但总的来说《超越神界》的综合表现要比前作好得多，大量强调动作性的战斗与《暗黑破坏神》和《无冬之夜》有异曲同工之妙。此外这款游戏还有大多数经典名作所缺乏的幽默风趣，甚至包括你那位本是邪恶化身的搭档在对话中也时常会冒出一两句回味无穷的黑色幽默，这种无处不在的幽默调剂了RPG无法避免的沉闷冗长。喜欢前作的玩家应该能毫无困难地融入到《超越神界》的世界中，而对没玩过《神界》的朋友来说，这也是一款可以独立体验的RPG。

福尔摩斯探案

银·耳·坠

■贵州 柯南道尔·yago

1897年10月14日，伦敦依然是阴雨连绵，我与歇罗克·福尔摩斯蜷缩在贝克街221B号享受着壁炉传来的阵阵暖意，当天的《泰晤士报》还未读完，楼下门房送来的一封信柬立刻把我们从冗长沉闷的政界新闻中唤醒。这是Cavendish-Smith爵士的信，这位苏格兰场的高层人士对福尔摩斯的敬仰丝毫不亚于我和我的读者们。在福尔摩斯的示意下，我打开信封念了起来：

亲爱的福尔摩斯先生：

对于阁下在土耳其勋章那宗案子中给予的莫大帮助鄙人再次深表谢意，相信如果事情能公诸于众，整个英国都将对你充满感激。

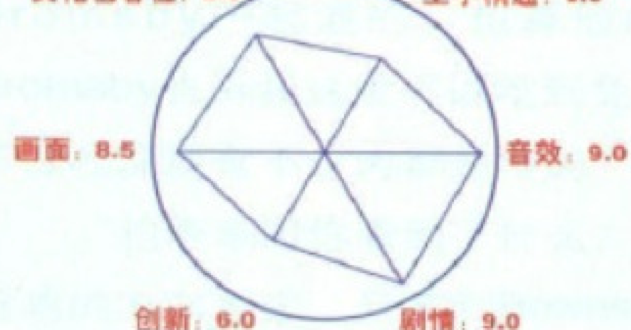
正如你所料，我现在手上又有了一件非常紧急的机密任务需要你施手相援。你也许已获悉我们最近正准备为一位政界要员举办生日贺典，鉴于众所周知的原因恕我不能在此提及他的姓名。有许多艺术家应邀前来献技，对他们的名声我们毫不怀疑，但其中有一位演员引起了我们的关注，这是一位意大利歌剧女星——Gallia女士，关于她的绯闻流传甚广，而她在欧洲各地的演出总会引起巨大轰动，为此我们也邀请了她出席这个盛宴，但对她的声誉我们尚持保留态度。也许是巧合的缘故，她现在正好在伦敦赶赴另一场演出，Bromsby爵士为庆祝女儿回国特地举办了一场欢迎宴会，Gallia将在宴会上表演。出于政治和安全上的原因，我本人无法出席这场宴会进行调查，而除你之外，我也实在找不到更适合完成这个重要任务的人选。随信附上两份邀请函，我相信你那位赫赫有名的伙伴——华生医生一定会陪你同行。晚上8点钟将有一辆马车准时抵达贝克街221B号门前接送两位前往谢灵顿厅。

尽管能在私人音乐会上倾听全欧洲最美妙的声音对于你这样的音乐爱好者来说一定很有吸引力，但我仍然希望您能专注于自己的使命。

你忠实的Cavendish-Smith爵士

良品 总评 7.9

制作	Frogwares
发行	Ubisoft
载体	CD×2
类型	冒险
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP



配置要求
CUP：PentiumⅢ 800MHz
内存：256MB
显卡：16MB以上
硬盘：1.8GB

"华生，我们怎么能拒绝如此重要的任务！显而易见，不列颠的未来将有赖于我们的表现了，你会和我一同前往吗？"福尔摩斯的两眼灼灼放光，看得出这封信大概是他在这段无聊日子里最好的提神剂。作为一位忠实的老朋友，我站起身来毫不犹豫地回答："福尔摩斯，我将不遗余力地帮助你。"

第一章

管家Lambert小姐在谢灵顿厅入口将我和福尔摩斯迎入会场，根据卡文迪许爵士的吩咐，我和福尔摩斯被安排坐在一起。但我那精力十足的伙伴并没有放弃用职业眼光观察环境的习惯。我们在大厅里扫视着往来客人，突然我想起一个很重要的问题："福尔摩斯，你对Bromsby爵士有多少了解？"福尔摩斯不动声色地打量着四周，他的眼光让我想起在阿富汗服役时看见的猎豹，我的伙伴用一种很低但非常清晰的声音对我说："我并不认识他，我也从不相信报纸上的那些鬼话。但我可以告诉你，Bromsby爵士大概50岁出头一点，身材较高，性情冲动易用暴力。他出身贫



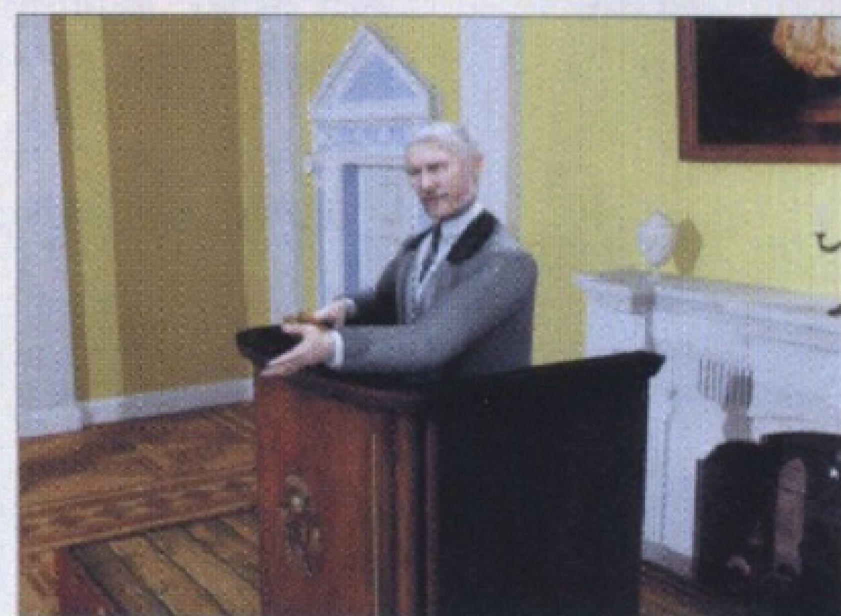
寒，没几个知心朋友，也不讨女人喜欢。他还是个不择手段的商人，为达到目的甚至敢于涉足法律许可以外的领域。我还可以肯定，他今天将作出一项与生意有关的重要声明。对了，华生，你对他又知道多少呢？”我尴尬地微笑道：“我可没法像你这样能滔滔不绝地给出这样详细的评价。福尔摩斯，如果你并不认识这个人，你又怎么能知道这么多呢？”

“华生，对我的观察方法你应该不陌生。看壁炉旁的台子和衣架，显然它们是为一位高个子准备的。我还注意到佣人们都在神情焦急地观望着主人亮相的那扇门，他们脸上的表情除了焦躁还有恐惧，只有一个喜怒无常的粗鲁雇主才会带来这样的表情。现在再看看客人们，男宾中大部分是军官和富商，他们的年纪都在50岁左右，显然都是生意上的伙伴，因此我判断他应该也属于这个年龄阶段。由于他在这个圈子里的崛起如此迅速，我们还可断言Bromsby爵士是一个精明而又无情的商场高手。从女宾们身上能了解到更多，这些女孩子们虽然美丽优雅却身着廉价衣裳，华生，仔细看，她们中甚至没有上流交际场所常见的女伴。我可以向你保证，正经人家的女孩是不会在没有女伴的情况下出席公共社交场合的。你再看她们紧盯着那些年轻的绅士们，寻找着最合适的猎物，彼此之间还叽叽咕咕，活像群白痴小鸡。总而言之，如果一个男人在为自己孩子举办的宴会上只邀请生意伙伴和出身卑微的漂亮女孩子，那只证明他实在没什么朋友，对女人的品味也低得令人担忧，而且他也并不爱自己的女儿。”

“另外，你再看那几个不停交谈的家伙，从拍纸簿和笔可推断那显然是一帮记者，然而《泰晤士报》是绝对不会派记者来采访这种庆贺宴会的，因此他们的出现肯定与Bromsby爵士商业帝国的未来有关。我最后还想说的是，除了疯子之外，没有人会把桌子和家具摆成这个样子！快看，华生，我听见掌声了，Bromsby爵士来了……”

Bromsby爵士果然是一个年龄50开外的高个男人，他手中拿着一份演讲稿很快开始了开场白，这位强壮的商人声音浑厚有力：“女士们、先生们，对各位能赏光出席这个特殊的招待会我深表感激，今天的这一刻将改变许多人……”当主人开口后，大厅里立刻平静下来，但这份平静只持续了几秒钟后就被一种奇怪的声音打破，刚开始我以为那是香槟酒开瓶塞的声音，但轰然倒下的Bromsby爵士和前排女宾们的尖叫突然让我醒悟过来：有人向Bromsby爵士开枪！福尔摩斯的怒吼至今似乎仍在我耳边回响：“华生！快，快告诉Lambert小姐，不要让任何人离开，再派个人立刻去报警！”

身材高大的Bromsby爵士倒在演讲台后一动不动，但混乱并没有持续多久。福尔摩斯的训练有素让他很快冷静


Bromsby爵士的最后一次演讲。


开始的这扇侧门后有重要线索。

主要人物

歇罗克·福尔摩斯：举世闻名的大侦探，具有惊人观察力与逻辑推断能力，对音乐、烟草、易容术、化学试验都很在行。
华生：福尔摩斯的忠实助手，曾为女王陛下在阿富汗服役，现在的身份是外科医生，手中一支妙笔见证福尔摩斯的传奇。
Bromsby爵士：英国三大建筑巨头之一，性格暴躁的大富翁，准备为国外归来的女儿举办盛大欢迎宴会
Hermann Grimble：Bromsby爵士的公司合营伙伴，两人是多年的老朋友。
Lavinia Bromsby：Bromsby爵士的独生女儿，才从瑞士完成学业归来，很可能继承巨大的Bromsby商业帝国。
Horace Fowlett：Bromsby爵士的私人律师，独居在荒郊僻野中，热衷于设计各种怪异机械。
Lestrade：苏格兰场的高级警官，无能的丑角型人物，对福尔摩斯虽然嫉妒但又不得不佩服。
Wyatt Collins：Bromsby爵士的侄子，数年前Bromsby爵士因其无赖恶行将他驱逐到巴西。
Patterson上校：固执倔犟的老军官，眼神差耳朵好，同时也是个贪杯的老酒鬼。
Herrington中尉：彬彬有礼的英俊军官，他对Bromsby小姐的一见钟情大家有目共睹。
Dwight Richards：FairFax剧团的老板，见多识广的吉普赛人。
Veronica Davenport：FairFax剧团的压轴女星，Dwight Richards的情妇，银耳坠的主人。
Jeffries：FairFax剧团的化妆师，热恋上Davenport后两人双双失踪于巴西。
Lambert：Bromsby爵士的管家，忠于职守的老女人。
Hunter：哈德福家政公司对外出租的酒保，在Bromsby爵士的宴会上提供服务。
Spencer：Herrington中尉的马车夫。



走廊里有一股浓郁的火药味。



厨房里只有厨子Pannister。

下来，他环视四周之后，从台前拾起一片纸，那是Bromsby爵士手上掉下的演讲稿。我从他身后看见纸上写着庆典仪式的安排事项，但那上面的笔迹明显属于两个不同的人：一种纤细瘦小，另一种有力却显得匆忙。这时有一位男子来到爵士身边，从他伸手的动作中我立刻判断出这是一位医生，福尔摩斯上前搭话："请问阁下是？"

"我是附近村子里的医生。"我的这位同行甚至没有抬起头来看福尔摩斯。"Bromsby爵士的情况如何？"医生这才抬起头来："他已经死了。"福尔摩斯继续问道："那颗让他丧命的子弹呢？""应该还在他体内，我只有得到警察局的许可才能把它取出来。"

台子上还站着一位绅士，他粗壮的身材和关注的眼神也引起了福尔摩斯的注意，但他显然并不是一位内向的绅士，他大大咧咧地介绍了自己："我叫Sweetney，以前跟Bromsby一起混的，也算他的助手吧。Bromsby告诉我这里可以吃到免费的肉餐，不过我发现有不少肉都是冷的，哈哈……"

"枪声响时你看到了什么？""我顺着枪响的方向看去，只看到Bromsby小姐出现在打开的侧门，烟雾中她似乎把什么东西塞进了口袋里，当时我想，这样的出场式应该能把大家吓一跳。"

在餐桌的后面有一位军人，他神态自若地品味着玻璃杯中的醇酿，福尔摩斯像发现了新大陆一样靠过去："这位先生似乎对刚才的枪声充耳未闻？""我是Lockhart少校，在印度这些年来我已经习惯了突如其来的枪声，在我看来，那个杀人犯不是神枪手就是运气太好，Bromsby根本躲不过这一枪。老Bromsby给了我两份请柬，现在我妻子还没有从昏厥中醒来，不过我希望她保持昏迷久一点，这样我可以多喝上几杯……"

福尔摩斯没兴趣再和这位酒徒谈下去，他犀利的眼光转向大厅入口附近的一张椅子，如果不仔细看，没有人会发现椅背上的那块白色衣服碎片。当把碎片收好后，我的伙伴又走向酒柜旁的Patterson上校，但这位狂饮中的老军官拒绝回答福尔摩斯的任何问题，声称只有上级或政府官员才有权让他开口。餐桌旁打扫地板的仆人Brimms显然就没那么难对付，他透露了Bromsby小姐在枪响之前一直在哭泣的重要信息。看来大厅里已没有更多的线索，福尔摩斯喃喃自语着信步走进了发现衣服碎片旁的那扇门，门把手似乎有些问题。里面是一条短走廊，空气中有一股浓郁的火药味。福尔摩斯警觉地回过头来，果然在门上找到了一块火药的斑迹，掏出素不离身的皮尺来量，斑迹离地面足有1.65米左右。"真相总是就在人们眼前，华生，我们要做的就是找到它。"福尔摩斯的声音突然充满了兴奋，他用放大镜仔细查看着右边一具骑士甲胄，然后从甲胄后拉出一块黑色的布，如果有个人披着这块布躲在雕像后面，我发誓我肯定不会注意到。福尔摩斯看起来像只欢快的麻雀，他紧接着又冲到那面镜子前，小心翼翼地从镜台上拾起一束黑色的头发。

进来的那扇门正对着厨房，当我们走进去时，里面只有一位厨子。福尔摩斯抬起左边的垃圾通道盖看了看，当他放下盖子时那东西发出一声巨响，看起来很有些份量。很快他又发现了新的线索，就在厨桌旁的那张凳子下似乎有什么东西。福尔摩斯摸出放大镜，片刻后手里拿着一枚军服上常见的铜纽扣站起身来。厨子Pannister显然对主人请来的法国管事一肚子怨气，谈到枪声，Pannister告诉我们，枪响之前他听到垃圾盖响了一声，但枪响之后又响了一声，对于第二声垃圾盖响Pannister坚信那是女佣Mary弄的，因为当时她正好不在场。回到青铜雕像走廊里，福尔摩斯发现旁边另一扇门的把手上有一片油污，看上去像是香肠。他扭开门走了进去，里面仍然是一段短廊，过道中间

有张桌子，在桌子下我的伙伴用放大镜找到了一个粉盒，里面装着白色的底粉，不知是哪位女士留下的。在走廊尽头的右侧墙角中，福尔摩斯又发现了一个红色女用手袋，袋子里找到一只小口径的怀特式左轮手枪，一张从日内瓦到伦敦的车船通联票，还有Bromsby小姐的护照。在旁边门前的地毯上，他又用试管取到了少许灰尘。福尔摩斯的眉头皱了起来，但我不知道他在思索些什么问题。

左侧的门通向女休息室，里面的灰尘证明很少有人来这里。在圆桌上的一本书中夹着一张纸片，福尔摩斯抽出那张纸片，上面用法文写着联系电话。在梳妆台上有一堆白色粉末，福尔摩斯摸出随身携带的试管取了一些粉末，与此同时他注意到梳妆镜旁夹着一张年轻女子的照片，照片上那位小姐戴着一副奇怪的耳坠。离开休息室后福尔摩斯又来到隔壁的男士吸烟室，作为一位烟草方面的资深专家，他很快发现桌上烟灰缸中的烟灰并不是旁边那根烟蒂留下的。地板上明显可见的脚印引起了福尔摩斯的关注，他用皮尺量了之后发现这是一双7号码的鞋子。在盥洗室里镜台上有一把胡须剪，福尔摩斯用放大镜找到了一撮油腻的红色毛发。当从走廊通道尽头的门出去时，他在门把上再一次发现了香肠的污渍。通向二楼楼梯旁的地毯上有一块污渍，有个身着蓝色仆服的女孩在用力擦洗着。

“请问你就是Mary小姐吗？”福尔摩斯问道。“这位先生有什么需要我帮忙的？”Mary显得很客气。“你似乎并不知道发生凶杀案？”“我知道，但那又有什么？假如是另一个人死了，而我也跑去看热闹，那我的主人就会给我一顿好看。”“这滩污渍是怎么回事？”“有个傻瓜端着烤肉经过这里时摔了一跤，不过Bromsby爵士经过时居然没有注意到，这些日子他有点心不在焉，也许是因为Lavinia小姐回来的原因吧。我的主人虽然脾气暴躁，但比起我那魔鬼老爹来他还不算最糟的，再说了，我的工薪也不低。”“你在枪响后去开过厨房的垃圾盖吗？”“我只在枪响前去倒过垃圾，只有那一次，当时我还叫厨子Pannister别偷懒打瞌睡，之后我一直在这里擦拭地板。”“有人经过这里吗？”“没有人经过，只有大厅里服务的斯考特跑来悄悄告诉我主人被谋杀了。”“你对那位法国人有什么看法？”“那是个狡猾的家伙，不过还算是个英俊的小伙子，他很健谈。”

我的朋友从来都不是一位拘于礼节的好客人，他丢下Mary走到楼梯脚下的壁柜前拉开门看了半天，里面装满了蓝色的桌布。据说Bromsby爵士讨厌用白色，这些准备用来铺在大厅的蓝色桌布尺寸短了许多，大厅里铺上的仍然是白色桌布，看来有个管事的家伙粗心大意到了极点。Mary身边还有一扇门，里面是一间小餐室，福尔摩斯拿起桌上的宾客名单仔细端详，娟秀的字迹显然出自一位女性之手，但一些宾客姓名旁特地标出的圆圈和小叉却让我们百思不得其解。

餐桌后有一位已经谢顶的绅士和一位正在啜泣的年轻小姐，后者显然是死者的女儿Lavinia。福尔摩斯刚走近他们，这位年老的绅士主动拦住了他的去路：“请问阁下是？”“歇罗克·福尔摩斯。”“原来是你，这下我们有救了！枪响时我就站在Bromsby身后，可我什么都没有看见，但我相信Bromsby小姐绝对是无辜的。”

“对不起，我还没有请教阁下的身份。”

“哦，非常抱歉，我忘了自我介绍，我叫Hermann Grimble，Bromsby爵士的顾问及Bromsby公司的股东之一。我跟Bromsby多年前在印度相识，那时候Lavinia都还未出生呢。你说Bromsby爵士吗？他是个性格坚强的男人，脾气倔犟但心地不坏。我相信Bromsby爵士已给他的律师朋友Horace Fowlett留有遗嘱，他的死应该不会给公司业务带来任何不良影响。”福尔摩斯仿佛漫不经心地问道：“谈到您所说的Horace Fowlett先生，我似乎还没有见到这位绅士。”

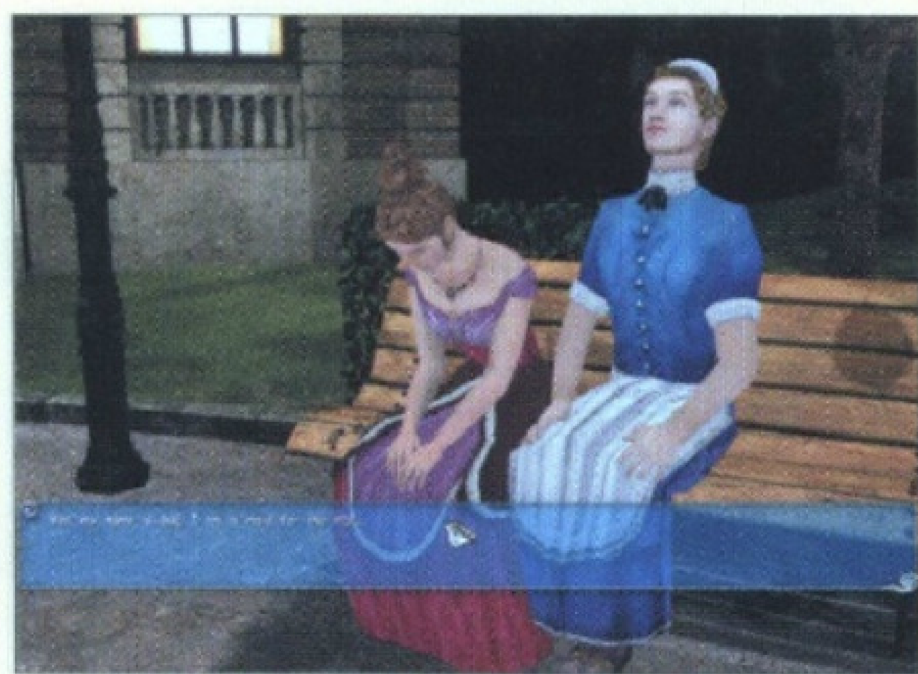
“他应该就在附近，这次宴会不可能没有请他，虽然出身低微但这位先生却很得Bromsby爵士的赏识。对了，我也正奇怪呢，他究竟跑到哪里去了？”

福尔摩斯转向那位满面泪流的年轻女士，吻手鞠躬行礼后这位小姐哽咽着抢先开口：“对不起，先生，我实在没有什么可以告诉你的。很多人都认为我才是这桩罪行的真凶，但那绝不是我干的。在这样一个对我来说异常重大的日子里，我居然亲眼目睹父亲被人杀死，这太可怕了……”Bromsby小姐的身体在悲泣中颤抖，那种情景想必印度群岛上的食人生番见了也会顿生同情。“恕我冒昧，我可以证明这位小姐说的都是真话！因为自从她出现在走廊里之后，我的眼睛再也没有离开过她！”一位英俊的陆军军官从Bromsby小姐身后出现，从他眼中灼热的激情不难看出这位绅士是一位多情的人。

“枪响的时候，请问阁下在做什么？”“我和Patterson上校都在酒柜旁，当时所有人都开始鼓掌，我想扭过头来看台上，结果视线正好穿过人


倔犟的Patterson上校。


请节哀顺变，Bromsby小姐。



华生向侍女和客人了解情况。



再次造访谢灵顿厅。

群。”“你看到了什么？”福尔摩斯的双眼睛眯缝起来，我所熟悉的眼光隐约从中射出。“我看到在那扇打开的门内有个人，以当时大家的视线，除我之外没有人可以看到她。我立刻就被Bromsby小姐吸引住了，她是那样迷人以至于我无法将自己的视线移开，直到传来了那可怕的枪声。”“你不会看错吗？”“不可能，当时我身边的Patterson上校向我介绍了她的身份。”“阁下是？”“Herrington中尉。几天前我在军官俱乐部遇到Patterson上校，他邀请我一同前来参加这个宴会。”“Herrington中尉，你能到现场指认一下当时你的位置吗？”福尔摩斯紧紧盯住这位英俊的军官。Herrington中尉毫不犹豫地答应了，我们回到大厅里的酒柜旁。Herrington站到酒柜的尽头一侧。“就是这里，当枪响的时候我就站在这里。从这个角度很容易就能看到演讲台的侧门，没有人挡住我的视线。”“枪响之后你在做什么？”“我？我和其他人一样跑了出去。对不起，现在我要去向Bromsby小姐为我的唐突冒犯表示歉意。”

福尔摩斯用目光送走了中尉，扭过头来又看着酒柜边的Patterson上校。上校面前的酒杯已经空了，看得出他似乎清醒了不少。“现在我们可以谈谈了吗？”我的伙伴弯下身子问上校。Patterson上校似乎完全忘记了刚才的不愉快，他爽快地答道：“没问题。”

“枪响时上校先生在做什么？”“我就在酒柜这里，枪响之后我哪儿也没去，一直呆在这酒柜旁。”“你看到Bromsby小姐了吗？”上校摇了摇头，“这不可能，我的眼神很差，哪怕有只苍蝇飞到威士忌里我也看不清。不过，我的耳朵一点问题都没有，掌声从那边响起来，老Bromsby是从我右边走到台子上去。当然，Herrington中尉眼神比我好，人也很诚实，如果他看见大厅里有蚊子和跳蚤在跳舞，那肯定是真的。另外，我的耳朵告诉我，那声枪响绝对是一把小口径的怀特左轮。”“请问你怎么认识Herrington中尉的？”“几天前，我在军官俱乐部遇上了他，当时我就想，也许带他来这里可以结识几位谈吐优雅的美丽女士。”说完这话，上校又把他的空杯子伸向了柜台后的酒保。

福尔摩斯抽空走到扫地的Brimms旁又问：“你对那位法国管事有何看法？”Brimms冷笑着摇头道：“我看他再也不会回来了。”当酒保为上校斟满一杯威士忌后，福尔摩斯这才凑上前去问道：“当惨案发生时，阁下是否看见了什么？”酒保摇头：“当时我正在服侍两位绅士，根本没有看周围。”“你是Bromsby家的佣人吗？”“不，我是哈德福家政公司的，专为这次宴会前来服务。”

当我正在为这些繁琐的对话昏昏沉沉时，福尔摩斯突然快步返回小餐厅，他径直从口袋中摸出那把小口径的左轮手枪递到仍在悲泣的Bromsby小姐眼前。当后者看见这把枪时忍不住惊呼起来：“哦，我的天啊！”“请问这枪是您的吗？Bromsby小姐。”福尔摩斯毫无表情地问道。“是的，这是我回来之后父亲给我的。”“您为什么需要带枪呢？”“我父亲大概认为我和他都处于某种危险之中，但他不肯告诉我真相，他只说这次宴会之后他会把一切都告诉我。噢，福尔摩斯先生，格瑞博已经向我介绍了你的事迹，我恳求你能帮助我们找到真凶，让家父九泉之下得以安息。”“放心吧，Bromsby小姐，坚强一些。”我的朋友劝慰着这位可怜的女孩。

作为一名知名侦探的得力助手，我想也许我该到大厅外了解更多细节，而这也正是福尔摩斯平时向我言传身教的技巧之一。门外有个粗鲁汉子挡住了我的去路，这应该就是Bromsby的车夫Lamb，当得知我就是大名鼎鼎的福尔摩斯先生的助手华生之后，他的口气立刻变得充满了敬仰。根据Lambert小

姐的吩咐，Lamb一直守在大门前阻挡所有闻讯前来的记者，同时也不让任何宾客离开。Lamb充满自信地向我保证，除大门之外的另一扇门也被锁死，如果有人进出绝对过不了他这一关。我告别Lamb之后来到花园，这里围聚着来宾的仆人和车夫，我和他们聊了几句，大部分男人都喝得醉醺醺的，说不出什么值得注意的情况。长椅上美丽而矫情的Roundtree小姐正在为自己的情人爽约而伤心悲鸣，似乎对老Bromsby的死毫不在乎，她身边的女佣Sue认定是Bromsby小姐杀死了她的父亲，因为在她眼中这位年轻女孩子总显得很古怪。台阶上站立的Lambert小姐告诉我，她已经让村里的巡官去寻找正在此地办公的苏格兰场警探，从Lambert小姐口中我还得知办事细心的法国管事Louis Philippe今天正好不在，他到伦敦去为自己配一副新眼镜。而那份宾客名单上的圈叉标注也是Louis Philippe的主意，打圈的客人比较重要，打叉的客人眼神不太好，需要安排到光亮处就座。

从大厅门中出来的福尔摩斯感叹地看着我："亲爱的华生，到目前为止可以说毫无结果。和这些家伙谈话多半没有什么用处，你应该把这份差事留给苏格兰场的警察去做，他们比较擅长这个。"福尔摩斯说着话，信步走到Lamb看守的侧门前，他突然发出一声惊呼。我顺着他蹲下的角度看到了一截雪茄烟头，当我正在为自己的粗心而后悔时，福尔摩斯趴在地上低声说道："脚印，一样的脚印。"他拉出皮尺仔细量了一下，最终确定了自己的判断："还是7号码。"

"福尔摩斯，又是你！"我们在苏格兰场的老朋友Lestrade拉着大嗓门出现在庄园门口。福尔摩斯抬起头来回答："你来得正是时候，这可是一桩很特殊的案子，不过别担心，我想你应该还来得及回你母亲那里吃上晚餐。"Lestrade睁大了双眼："上帝啊，福尔摩斯，你怎么知道我要回母亲那里去？""亲爱的Lestrade，这非常简单。虽然我的大部分精力都集中在这桩案子上，但我偶尔也会注意到一些与之无关的琐碎细节。请看，当我们都在这乡下地方时，我却注意到你身上沾了一些黄色花粉，而且只在右边袖子上有，这意味着你刚送花给某个人，根据城里的习俗，这种举动通常是针对女性献殷勤。而你来得又那么快，所以我推断你的花是送给住在附近的某位女士，根据我对你的了解，只有你的母亲才能有此殊荣。你的嘴角还有一块新鲜的油渍，口袋里露出的手绢上也有，显然不久前还在享用一份肉餐。这种时候会有谁能招待一位警察享用美食？而且附近才刚发生一桩罪案。"

"嗯，福尔摩斯，听你这么一解释，的确很简单，不错！但是，这桩案子怎么样？""正如我所说，这是一桩很特别的案子，在华生医生的报告出来之前，我们所有的推论都显得为时尚早。也许你不妨自己先看看，Lavinia小姐已经请求尊敬的华生医生，以及本人来调查这桩案子，但我相信她对这桩案子背后的真相并不了解，你最好先打电话通知死者的律师Horace Fowlett先生。明天哈德森太太为我们准备了一顿上好的大餐，你何不来一起品尝，大家还可以共享彼此的发现。现在，我们要回贝克街去了，还有很多事要做！"

当我们回到贝克街时已是深夜，但福尔摩斯却毫无倦意，他让我从书架上找来3本书——《脚印研究论》、《弹道学》和《烟草学》，当我翻阅完这3本书后，他开始了对现场发现物品的化验——先把水碟放上酒精灯，点燃酒精灯后取Soap液放入水中，再拿出那块椅子上发现的白色布片浸入。接着用蓝色Solvent替换Soap原样操作一番，得出结论布片上的污渍并非油腻物。最后把布片放到显微镜下，可看到这是一片优质的白棉布。用放大镜观察粉盒，它会变成一滩白粉，把它和另外两处地方发现的白粉放到显微镜下，3堆白粉完全一样。把它们合成的一堆白粉放入酒精灯上加热，没有反应，再放入加热的水碟中，这才发现这是一种类似淀粉的黏性浆状物质。把红色毛发放到显微镜下，发现这是一撮带有女性香水的毛发。而在走廊镜子前找到的黑色毛发在显微镜下明显是男人的头发。最后将门上取下的火药斑迹粉末放到酒精灯上加热，证实这果然是火药粉。作为对这一天的总结，我和福尔摩斯在笔记本上列出了7个问题：

第一，凶器是否确定？是，Patterson上校的证词可以证实；第二，凶手是否从楼梯逃上二楼？否，Mary的证词可以排除这个可能；第三，吸烟室里的烟灰是否出自英国产雪茄？否，花园侧门外发现的雪茄烟头与其吻合，《烟草学》也证实了这点；第四，枪响之后通向厨房的侧门打开过吗？否，花园中的一位仆人证实当时他无法从那扇门离开；第五，Lambert小姐负责安排桌布与餐桌吗？否，厨子和Lambert小姐的证词都证实是那位法国管事主办宴会；第六，凶手高度是否可知？是，对火药斑迹的测量加上《弹道学》可以推断出凶手的大致身高；第七，宾客中除了


毛手毛脚的Lestrade惹乱子。


Bromsby桌上的照片有裁剪的痕迹。



深夜来到Fowlett律师家中。



棋盘谜题的最终答案。

Patterson上校之外还有别的人眼神不好吗？是，Lambert小姐承认在宾客名单上的标志就是为了便于她引座，我们弄到的宾客名单也证实了这点。

"现在我们该怎么办，福尔摩斯？"我问。我的朋友今天第一次露出了他风趣的微笑："现在该睡觉了，华生。"

第二章

"亲爱的Lestrade，你带来的这些文件在描述事实方面非常精确，但你却错过了所有重要的线索，不过我仍然要感谢你为我理清了种种琐碎细节，我才能得以直奔正确方向。华生！你来得正好，来看看我们的朋友Lestrade带来的官方分析报告。"我翻阅了Lestrade递来的几份文件，苏格兰场的效率总体现在优美的字体和精彩的修辞上，但对文件中那些似是而非的结论我实在无法赞同。"华生，边吃边看，不能让这些东西影响了你的胃口，等你吃完，我们陪Lestrade再去一趟谢灵顿厅。"我的伙伴已经结束了餐桌上的战斗，正往他的烟斗里塞烟丝，他的眼光注视着墙上维多利亚女王的照片，神情似乎若有所思。

和昨天一样，Lambert小姐在大门外迎接我们的到来。由于撤走了餐桌，大厅里显得极其空旷，Bromsby爵士的生意伙伴Grimble先生也在这里。趁着Lambert去找Bromsby小姐的机会，福尔摩斯和这位老绅士谈了两句，Grimble显然对凶杀案迟迟不能告破深感忧虑，他担心的是这件事对公司业务的影响。交谈中，我们得知Bromsby父女俩长年合不来，老Bromsby在印度时曾辱骂过车夫的儿子，但Bromsby小姐挺身而出打抱不平，她的父亲为此深受打击。当Grimble和Lestrade这两位马球知音找到了滔滔不绝的共同话题时，福尔摩斯却悄悄溜进了一边的侧廊。当Bromsby小姐出现在大厅尽头的门道里时，他也恰逢其时地从侧门返回。身着蓝色衣裙的Bromsby小姐神情比昨天稳定多了，她向我们描述了自己昨天在现场的动作：按照父亲的要求从侧门出现在大厅，就在往脸上最后一次扑粉时，她听到身后传来枪声，然后就看见父亲倒下。当谈到与父亲的矛盾时，Bromsby小姐并不讳言："我们几年来仅相互通信联络，但这次回来我父亲变化很大，他变得非常警惕和焦虑。"福尔摩斯突然提出了一个新话题："恕我冒昧，Bromsby小姐，那位Herrington中尉似乎已经承担起对您的义务……"

"他是一位彬彬有礼的绅士，在这里除了Grimble先生外我几乎没有什么朋友，昨天晚上如果没有Herrington中尉的关怀，我简直不敢想象……""好了，也许我们该到楼上Bromsby先生的办公室去看看，说不定那里可以找到一些与案情有关的东西。"Lestrade提出了自己的意见。当我们一行人走上楼梯时，我低声问福尔摩斯："你去了哪里？"他不动声色地回答："我在吸烟室里找到一双白手套。Bromsby小姐把自己的手袋丢在了女宾休息室，里面有伦敦大剧院的戏目表，还有Herrington中尉昨晚邀请她到女王之臂酒吧的信柬。猜猜我们的厨子Pannister在干什么？""厨子？""对，可怜的厨子正在乱剁冻鸡肉撒气，因为有人偷了他两瓶15年的陈年威士忌，他相信那是昨天哈德福家政公司的酒保干的。"这时我们已来到了二楼书房中，Lestrade抢先一步冲到书桌后："我相信，Bromsby爵士一定把他的重要文件都放在这里。"

我们还没有来得及说什么就听到桌子里传来一声巨响，浓密的黑烟从抽屉中喷出，可怜的Lestrade被熏得一脸黑，苏格兰场警官的威严形象不复存在。Grimble惊讶地说："对不起，我想这一定是爵士的律师Horace Fowlett先生的杰作，这位律师对机械有着莫名的狂热。Bromsby爵士曾经要求他为自己的文件柜设计一种特殊的保险装置，看

来……”福尔摩斯轻轻拍打着Lestrade的肩膀，“好了，警官，现在你该去重新整理一下自己的仪容，让我用我的方式来看看如何？”

Bromsby爵士的书房布置和大多数实业家没有什么区别，办公桌后的墙上挂着大大小小的照片，福尔摩斯被其中一张吸引，那似乎是爵士在印度一座大桥前的留影。他取下这张照片后转身注视着桌面上的另一张照片，看样子那是Bromsby小姐年幼时与祖父的合影。桌面上的一本书中有某一页被特别标注，福尔摩斯收起那页纸后又摆弄起桌上的另一张合影，这显然是Bromsby与Grimble早年在印度的合影，不过这张照片的左侧被裁去了一部分，有只男人的手臂还搭在Bromsby的右肩。福尔摩斯用放大镜仔细观看了照片上的那半条手臂，我听见他在喃喃自语：“共济会标志的戒指……”

福尔摩斯轻轻拉开了因为Lestrade的鲁莽而遭到破坏的右侧抽屉，里面的文件大都被焚毁，只剩下3块纸张的残片。仔细辨认之后我们发现其中一张是印度报纸的英文版，另一张像是从法语翻译过来的文件，最后一张纸片上隐约写有55结尾的什么密码，但可惜大部分主要内容都已被烧毁。在办公桌一侧的屋角竖立着Bromsby爵士的巨幅肖相，福尔摩斯沉思片刻后走过去轻轻拨开相框，露出后面嵌在墙中的保险柜。就在这个时候，Lestrade粗重的脚步声从门口传来：“从Flatham镇当地巡官那里传来消息，两天前Horace Fowlett离家往北方去了！”听到这个坏消息后福尔摩斯神色之间充满了严肃，“我有一种很不好的预感，这件事情似乎比看起来还要严重。我们必须立刻赶到那里去，华生，你愿意和我一起去吗？”

从谢灵顿厅到Flatham镇需要跨越大半个伦敦，我们正好赶上一列快车。在车站迎接我们的镇上巡官Fletcher是位高个子的机警人，就在我们出发后不久，Lestrade已发电报给他，要他全力支持我们的调查。巡官告诉我们，有位Fowlett的邻居看到他深夜提着行李离家而去，为了得到更多第一手资料，我们又马不停蹄赶到Fowlett的住所外。这是荒野中的一座大屋，我无法想象一位律师会住在这里，但巡官所说的那位证人，当地的一位农夫Murray Graham证实了这点。根据Graham的描述，Fowlett是一位喜欢摆弄各种机器和危险试验的怪人，前天晚上有位神秘的不速之客前来拜访Fowlett，然后这位律师就在深夜冒着大雨匆匆离去。从Graham手中接过Fowlett住所的钥匙，福尔摩斯在征得了巡官的同意后决定入屋探察，同时他让我前往车站了解前天Fowlett与神秘来客登车离去的细节。

Flatham车站的站长非常配合，他告诉我前天晚上他亲眼看到Fowlett律师登车离去，取得他的证词后匆匆赶回。当我回到Fowlett住所时，Graham正好从地里挖到一把钥匙，也许是因为听到了我的声音，福尔摩斯从屋内冲了出来。我们俩一起走进屋里，“你发现了什么，福尔摩斯？”我边问边打量这古怪诡异的房子。

“我刚进来时一片漆黑，勉强在左手边的搁架上找到了火柴，还算我运气好，汽灯就在不远的右边。我立刻注意到地上有两双鞋子，量了之后发现是6号尺码，但旁边还有一些脚印是7号尺码的。我在客厅地板上找到一只木头玩具小船，在书架上发现了一页诗歌，讲的是农夫和蛇的故事，居然还有人用笔把最后的评论作了记号。大厅角落里有个奇怪的小丑扑克机，但我先进了厨房，在炉子边的碗橱上找到了一些烟灰，和谢灵顿厅的那些烟灰很相似。餐桌上有一瓶打碎的金酒，还有血迹。书架旁还有一条通道，我进去后用火柴点亮了地上的马灯，旁边的拖把上有血迹。靠外侧的门打不开，我就进了内侧那扇门，里面是Fowlett的卧室，不过也有好多奇怪的机械，我们的这位律师真是个发明家，我看到了自动擦鞋机，还有一台有很多手臂的怪异机器。墙上有Fowlett的照片和一些证书，必须承认他到过很多地方，尤其是南美洲一带。我在盥洗池上找到了一些油腻的球状物，与此同时我还发现床上的枕头不见了，更让我觉得不可思议的是这位先生的窗户居然没有装铁条，而且还仅用一把起子别住窗页。工作台上有个像棋盘一样的东西，上面满是带有数字的棋子，我想起在Bromsby办公室里找到的那张密码纸片，于是试着把散落的棋子以交替不同的颜色排上去，当各行列的总和都正好是55时，我听到了一声轻响，一枚硬币从棋盘下面弹了出来！你没法想象我当时有多兴奋。我拿着硬币跑去找大厅里的那台小丑扑克机，投币之后先拉它的右手再选牌，我依次选了黑桃A、方片4和梅花4，最后小丑肚子上冒出一张纸，上面是登上诺亚方舟的动物们的顺序谜语。我回到卧室里按照暗示，先选螃蟹、鹿和熊，然后随便点了除老鹰之外的剩下4种动物，最后再选老鹰，结果下面的保险柜开了！里面有Bromsby的遗嘱草稿，遗嘱上的受益人居然是Grimble先生。里面还有英国驻巴西大使馆的公函，看来Bromsby有个叫Wyatt Collins的


在Fowlett的卧室里发现枕头不见了。


诺亚方舟谜题。

不肖侄子，他因为抢劫坐过几年牢，这些年一直在巴西。我注意到有人试图用暴力撬开这个保险柜，就在这时我正好听到你的喊声从外面传来。”

“真是不可思议，福尔摩斯！”我惊讶地翻阅着福尔摩斯找到的那些文件，甚至没有注意到他拿着新到手的钥匙跑开了。很快我听到福尔摩斯从某个房间里传来一声大喊：“华生！快来！”沿着声音传来的方向，我毫不迟疑地冲进地窖里，我的朋友安然无恙，但在一堆翻倒的土豆下面，我看见了一双脚！翻开土豆我们发现死者就是Fowlett！这是怎么回事？车站站长明明看见Fowlett乘火车离去！在我发呆的时候，福尔摩斯迅速用皮尺量了那双脚的尺码，是6号。他又从地上拾起了一张古董商名片，名片背面写着奇怪的数字组合，那上面的手写字迹和谢灵顿厅里找到的法文卡片相似。福尔摩斯又绕到屋外，就在卧室外的窗户下，他从一个桶上找到了新脚印，这个脚印很大，测量后足有10号。

“亲爱的华生，我们可能要尽快赶回去，如果我们的动作再有所迟疑的话，恐怕还会发现更多的尸体。”告别巡官回到贝克街221B号后，我和福尔摩斯按照惯例列出了今天案情进展的6个疑点：

第一，Fowlett律师在离开当晚是否有访客？是，Murray Graham的证词证实了这点；第二，枪案发生时所有的宾客都在大厅里吗？是，Lestrade带来的进展报告证实这点；第三，Bromsby父女的关系很亲密吗？否，Grimble的话证实了这点；第四，Fowlett是否知道Bromsby与Grimble有分歧？是，Bromsby于1896年写给Fowlett的信件可以证实；第五，Fowlett的居所中是否有物品丢失？是，推断结论中发现遗失床上的枕头；第六，是否有人从窗户闯入Fowlett的住所？是，窗外发现的10号码脚印的推断，以及室内发现窗户没有铁条只用起子别住的推断都可以证实。


华生来到车站寻找线索。


福尔摩斯的童子军侦缉队。

当我披上睡衣时，福尔摩斯却开始摆弄他的试验台。他先用放大镜仔细观察那只玩具小船，那东西显然是南美木头雕琢而成。当他再看吸烟室里拿到的手套时，发现这东西是由优质白棉布织成，其布质和大厅椅子上找到的碎片完全一样。最后他把盥洗池边找到的油腻球状物放到显微镜下，发现这东西是演员们贴假发或假须时常用的一种化妆油膏。

第三章

当我清晨醒来时，福尔摩斯正坐在沙发上抽着雪茄，我甚至不清楚他是否一夜未眠。

“华生，在我们赶去与Lestrade会合之前，也许我们可以交流一下彼此的看法。此案的进展有赖于我们对各种证据的筛选和推理，即使是一些小细节也完全可能颠覆那些看似证据确凿的结论。你是否注意到，专业人士都对凶手的准确枪法感到惊叹，但我们又都证实了案发现场所有人都在大厅里。其实要知道Bromsby爵士会站在台上哪个特定的位置演讲并不难，也许这枚子弹可以由某种精密的机械射出，而据我们所知Fowlett律师就是擅长此道的一位工匠，但是他已经被害了，而且还留下无法解释的谜团。”我的朋友递给我一杯咖啡后继续着他的分析。

“你是否还记得车站站长给你的证词？开往伦敦的列车发车前不久，有两个人来到站台，其中一位是高个子，另一位工人打扮，带着便帽，右手缠着绷带。几分钟后Fowlett律师来到车站，他和站长打过招呼之后突然间就像见了鬼一样愣在那里……”

我的思绪回到昨天晚上，当我匆匆赶到车站时，站台上只有站长一人，他向我描述了那位右臂缠绷带的形迹可疑者。为了方便调查，站长甚至允许我进入前天他们乘坐的

车厢查看。我在车厢里找到一根羽毛、一顶帽子和一个雪茄烟头，在站台长椅上我还找到了另一根羽毛。

福尔摩斯仔细查看了帽子里发现的红色头发，他从楼下叫来他的童子军侦缉队员威金斯和史托普顿，让他们去寻找这顶帽子的主人。随后我们又一次来到谢灵顿厅，Lambert小姐和Sue的脸上似乎有一丝兴奋，原来大家都知道了Bromsby小姐与Herrington中尉在酒吧约会的事情，也许这桩悲剧能成就一对新人倒也不错。福尔摩斯打听爵士的那位侄儿Wyatt Collins的情况，Lambert小姐告诉我们这败家子好久没来了，他是个个子高高、懒洋洋的红头发青年。在楼梯间的Mary那里我们还打听到Collins最后一次来时被爵士赶出大门，因为他竟敢诽谤Grimble先生。来到楼上，Bromsby小姐、Herrington中尉和Lestrade都在，福尔摩斯轻松用312211打开了隐藏在Bromsby肖像后的保险柜，里面有一张口气愤怒的便条要求Bromsby爵士别再打FairFax剧院的主意，落款是Dwight Richard。柜子里还有Grimble近年来的银行拨款账目，以及一把白色钥匙。福尔摩斯让Lestrade回伦敦调查这个Dwight Richard，他同时让警官邀Grimble于周末到谢灵顿厅，在向Bromsby小姐保证一定揭开谜底后，我们赶往Bromsby公司的水泥厂，也就是原先的FairFax剧院。

在路上我问福尔摩斯怎么知道保险柜的密码，他递给我那张写有数字的纸片："亲爱的华生，你看，这些数字的每一行都在用数学的语言描述着下一行的内容，最后第五行描述的内容正好是312211，但字条上没有第六行，因此我猜那就是密码。""但是，福尔摩斯，你为什么要让Lestrade邀请Grimble呢？""这样没有人会估计到我们摸到工厂调查，这就是声东击西，我亲爱的华生。"工厂的大门看守Goblet居然是福尔摩斯以前的熟人，这位好人儿放我们进入厂区，同时还给了一串钥匙。我们来到右侧的办公楼前用钥匙开门后，我留在一楼把风，福尔摩斯轻轻上楼。楼上有3幅照片引起了他的关注，那都是Grimble在印度时的旧照片，其中还有一位看不到脸部的年轻人和一位显然是Grimble兄弟的人。在这些照片旁的桌下，福尔摩斯找到了一把钥匙。巨幅的世界地图前还有一座桥梁模型，但桥上的小人少了一个。用钥匙打开楼梯旁的房间门，里面简直是一座印度博物馆。书架上有个怪异的人头像，在老虎雕像的桌子下福尔摩斯找到一张纸条，那上面有个落名WC的人在威胁Grimble接受他的条件。办公桌后的那张油画没有逃过福尔摩斯的眼睛，后面果然有个保险柜，用Bromsby办公室里找到的白色钥匙打开后取得一些文件。但办公桌左侧的抽屉却无法打开，福尔摩斯顺手扭动着旁边大象的鼻子，不料这东西口中却吐出一个小人模型，拿到外间的桥梁模型上一凑正合适，一把抽屉钥匙也从桥下应声落出。回到里间用这把钥匙打开了抽屉，里面有一份文件和一把钥匙。就在这时候我看见替换Goblet的守卫出现在大门，于是立刻发出警报，福尔摩斯来不及拿走抽屉里的文件和钥匙便和我迅速逃离办公楼返回贝克街。

根据从保险柜里得到的银行账目表，我们发现Grimble名下的国际公司每月都向印度汇钱，收款人是一个叫Brahami军士长的人。这时Herrington中尉突然来访，他正为自己与Bromsby小姐的爱情而困扰。由于这份感情法庭将不能接受他在本案中的证词，年轻的军官对自己的未来感到困惑。但福尔摩斯冷言冷语打发走了这位热情的绅士，这让我百思不得其解。之后上楼来的威金斯和史托普顿报告他们找到了帽子的主人，而那个家伙正赶往水泥厂，福尔摩斯闻讯立刻拉上我紧急出动。

月黑风高之夜，我们来到工厂墙外，福尔摩斯在左手边的地上找到梯子，抽起来搭在墙上后我们顺利爬进了大院。院里有个守夜人带着一条狗巡逻，看起来他们非常机警。福尔摩斯快步跟了上去，他先冲到右面的大车左侧等候，当那只狗走到右上角的路灯下时，我的朋友开始向正上方挪动，当狗走出视野时他一口气冲刺到办公楼门前，用钥匙打开门闪了进去。经过了和白天一样的扭象鼻子，拿小人换钥匙流程后，福尔摩斯终于拿到了抽屉里的剧院钥匙和一份文件。从办公楼出来后他仍然一口气奔到大车右侧，当守夜人走到大车左侧时，福尔摩斯从大车下方绕到后面，随后朝左侧的剧院门口狂奔，我也看准时机跟着钻进了剧院。

福尔摩斯用火柴点亮了墙上的一盏油灯，灯下的一串脚印证明有人先来一步，我们赶紧沿着走廊来到大门前，福尔摩斯用小刀撬开门后，里面仍然是一片漆黑。点亮右侧的吊灯后，我们发现自己竟然就在剧院的大厅中。在吊灯下的垃圾箱中又发现血渍和毛发，在大门左边我们找到一把大钥匙，穿过大厅后用这把钥匙打开了对面那扇门。外面的地板上有些奇怪的东西，福尔摩斯用放大镜观察后发现这是非常危险的生石灰。从对面的小门进去后发现屋内有一个用帆布遮盖的大坑，屋角里有座剧院鼎盛时期留下的雕像，不过我的朋友对


Grimble办公室外间。


大象鼻子上有机关。



Hunter的花棚里藏有线索。



福尔摩斯化妆来访Richmond修道院。

帆布下的东西更有兴趣，他摸出小刀割开固定帆布的环扣，一只人类的手从生石灰坑里显露出来！但随之扑出的浓烈生石灰味让福尔摩斯不得不退到屋外。回到大厅，在大门左侧找到一卷绷带，福尔摩斯用小刀做了一副口罩这才得以安全回到石灰屋。尸体嵌在坑里很难拉出来，福尔摩斯先用旁边的铁锹但没能成功。返回剧院大厅后在挂红布幔的地方找到一根铁棍，用它终于撬起了坑中尸体，从尸体上找到一本署名Johanssen的护照和一瓶酒。在返回贝克街的路上，我和福尔摩斯遇到了3个流氓，我的左轮手枪在雨中哑火，幸好我们的腿脚还比较快。回到温暖的家中，我们照例列出了今天的疑问：

第一，Grimble是否拥有剧院的唯一钥匙？是，有Goblet的证词；第二，Lowrie上尉是否与Bromsby公司有联系？是，见有关Lowrie剪报和Bromsby在大桥前的留影；第三，爵士的侄子Wyatt Collins人品是否可靠？否，见Mary的证词和法院判决书Audience Text；第四，如果找不到正式遗嘱，Grimble将成为Bromsby产业的继承人？是，见Lloyd公司的调查报告；第五，生石灰坑里找到的尸体是否来自海外？是，见尸体上发现的护照。

第四章

清早时分，苏格兰场高级警探Lestrade的急促脚步声把我从梦中惊醒，这位警官看来几乎要彻底崩溃了。由于出现了不利于Grimble的证据，银行和供货商都中断了与Bromsby公司的合作，得不到工资的工人们开始上街闹事，当局要求Lestrade必须在3天内破案，但可怜的Lestrade在Bromsby小姐和Grimble这两位首要疑犯之间已不知如何取舍。今天的《泰晤士报》头条上，那位来自哈德福家政公司的酒吧Hunter惨遭杀害，这简直糟糕透了。福尔摩斯劝慰他："这个可怜的社会宛如一盘多米诺骨牌，推动一枚就会引发连锁反应，如果要中止它我们只需要抽掉其中最关键的一枚。放心吧，Lestrade，我们还来得及。"

警官略微宽心后告诉我们，他将在谢灵顿厅等着我们，与此同时他还带来了3份调查报告。我仔细翻阅了Lestrade的报告，有关Grimble的银行账目证实他在不断地向印度一家小公司拨款，而且苏格兰场的专家还发现Grimble与Fowlett外表酷似。昨晚袭击我们的家伙叫Wung Jei，他是码头上专收高利贷的狠角，曾多次入狱。对于Herrington中尉的调查令人惊讶，这位军官虽然处处表现不凡，却因性格冲动凶狠而多次受到惩罚，有关人士断定他的证词不具备可信度。我和福尔摩斯来到Hunter的住所，街道上到处是游行示威的Bromsby工厂职工，进门后与警员Appleby攀谈了解到Hunter是昨晚被一枪击中心脏而死的，这位酒保素来与世无争，平日只喜欢种些花草。福尔摩斯来到屋内，地上有一滩血渍，书柜内做画用的纸卷还是新的，但在窗台上有半个脚印，用皮尺量后估计应该在8码到12码之间，显然凶手是从窗户逃走的。回到院子里，福尔摩斯在花棚中继续查看，在两个带斜纹的花盆下找到了21英镑和一张当票。打发我前往谢灵顿厅后，福尔摩斯返回贝克街拿出生石灰坑里尸体上找到的酒瓶仔细端详，从标记上可以看到这是出自Richmond修道院的陈酿。从书架上拿取百科全书后查阅到，这座始建于15世纪的修道院曾经是英国国教徒的聚会中心。从壁炉左侧的门进去后，福尔摩斯化妆成一个流浪汉，然后出发前往Richmond修道院。陈旧不堪的修道院大门紧闭着，福尔摩斯敲门后大门上的小窗口打开，一位修士警惕地注视着他。福尔摩斯声称正在寻找失踪的弟弟，谈话中修士透露很多流浪汉都躲在院外的废墟中伺机窃取修道院的佳酿，那片密林非常大，如果有人藏在里面很难找到。从修道院大门左侧的路口进去，进入林区后第一个岔

路口选右边，经过池塘后再往左走，下一个路口往右，接下来前面有3条路，走左边靠上的那条路，很快路边会看到一个破木桶，在前方十字路口选择右边那条路，看到酒瓶就证明没错。往前再走没多久突然传来浓烟，废墟中燃起了熊熊大火，看来有人要破坏证据。福尔摩斯赶紧往回跑，先找到木桶，然后回到池塘边打水，再飞奔到火点灭火，所有这一切都必须在一分钟内完成，我那杰出的朋友福尔摩斯轻松地完成了这个任务。

钻进坑洞里后，福尔摩斯在右侧床边找到一根蜡烛，点亮后四下亮堂了不少。床上的痕迹表明最近还有人睡在这里，在蜡烛下方有一片墨水渍，福尔摩斯毫不费力地判断出这些墨水并非产自英国，而且洒在地上至少有两三天了。旁边有一堆酒瓶，看那熟悉的外形就知道是Richmond修道院的产品。左边那堆书已经在大火中烧得无法辨认，看来必须从别的途径寻找证据。进入洞窟深处，福尔摩斯又发现了地上的脚印，量后得知是10码尺寸的。在坑道尽头的墙角，有一块砖的颜色明显与众不同，福尔摩斯用小刀撬开它后找到一些信件。这些信件字迹潦草不清，写信的人似乎在动笔前已喝得烂醉，从笔迹上判断它们与Grimble办公室里找到的威胁纸条非常相似。但就在这块石砖前的地面上还有两个深深的跪痕，看来有人常跪在这里忏悔。

回到贝克街后，福尔摩斯以最快的速度换下那套流浪汉的伪装，然后找到一辆马车径直前往谢灵顿厅。当我在等待他时却迎来了Grimble，这位绅士显得异常惊慌失措，他让我转告Lestrade警官，自己愿意放弃Bromsby产业的继承权。Lestrade闻讯勃然大怒，他坚持要将Grimble作为重要疑犯捉拿归案，恰在此时赶到的福尔摩斯说服Lestrade暂时不要把这个消息外泄。福尔摩斯向我展示了他的哥哥麦克罗夫特寄来的印度调查报告，当年Bromsby在印度承包修建一座军事大桥，由于环境险恶加上野兽疾病肆虐死了不少工人，虽然大桥最终竣工，但负责担任保卫工作的Lowrie上尉因良心上的不安力图向世人披露真相，而军方却一直在极力掩盖事实。作为惩罚，Lowrie上尉被严令不得离开印度。这位正直的军人要求调往海外监狱的申请也被拒绝，他最终在孟买潦倒去世，只留下收养的印度孤儿Brahami。

在女宾休息室里，我们找到了Bromsby小姐和那位形影不离的Herrington中尉，寒暄之后福尔摩斯提出要单独问话，Herrington中尉知趣离去。福尔摩斯把早先从镜子边上取走的那张美丽女子的照片递给了Bromsby小姐，Bromsby小姐告诉我们这是她认识的著名女演员Davenport小姐，她戴着一副非常漂亮的怪异耳坠。

当我们回到贝克街时，进门前福尔摩斯突然问我："亲爱的华生，你没有忘记到典当铺赎回Hunter的抵押品吧？""当然没有忘记，福尔摩斯，这东西可是货真价实的钻石啊。"我微笑着，手中摊开一只造型怪异的银耳坠。睡前，我们依旧列出了新近的疑点：

第一，袭击我们的流氓头子和这桩案子有关吗？是，见Lestrade的Wung Jei报告；第二，杀死Hunter的凶手是否精通火器？是，有Appleby警员的证词；第三，Richmond修道院旁的废墟是流浪汉们经常出没的地方吗？是，有修士的证词；第四，坑道中发现的信件在笔迹上与此前找到的文件有相似之处吗？是，见署名WC和W的两张纸条；第五，一位退役的英国军官很容易就可以升任海外监狱的典监长吗？是，见麦克罗夫特的调查来信。

第五章

Lestrade一脸疲惫地出现在客厅里，福尔摩斯望着他充满了同情："看来你与首相谈了很长时间。""等等，老天爷，福尔摩斯，你又怎么知道我今天早上见了首相？""对我来说，Lestrade，你就像一本打开的书那么简单，还是让我们绕过这些无关紧要的东西直接谈案情吧。""好吧，今天早上首相同时约见了我和财政大臣，你也知道Bromsby公司是本国三大建筑承包商之一，如果让这种混乱的事态继续发展下去恐怕会引起金融界的连锁反应。首相要求立即破案，根据我的再三考虑，Grimble显然比Bromsby小姐具有更大嫌疑，尽管他告诉华生医生要放弃继承权让我们莫名其妙，但这丝毫不能阻挡我将这个杀人犯捉拿归案的决心。Bromsby小姐显然不具备杀人的动机和时间，把这样一位纤弱的女子投入监狱对于我来说实在是过于残忍。""Lestrade，听到你这样说真让我高兴。不过，你听说过一处叫Aston的剧院吗？就在泰晤士银行旁边。在那里演出的FairFax剧团老板叫Dwight Richards，如果我没有记错，他就是那些恐吓纸条上的署名者。我和华生现在要去Aston剧院看看，如果你也有兴趣的话可以在中午赶到那里与我们会合。"


从当铺赎回的银耳坠。


每天清晨Lestrade都要来闹上一通。

Aston剧院并不大，大门外立了一块海报，宣称海外巡游归来的FairFax剧团演员们将为各位观众奉献最精彩的表

演。进入剧院后福尔摩斯见到了他的一位熟人，也是他的演员老师Philotomy Kirby，这位老人告诉我们FairFax剧团在巴西巡回演出时发生了一起悲剧，老板Richards的爱人，剧团女主角Veronica Davenport小姐与化妆师Jeffries突然同时失踪，Richards被当地警方以杀人罪名拘捕，后因为证据不足加上当地监狱里的一位英国军官鼎力相助，Richards才得以脱身，但此事的真相始终是个不解之谜。我们继续向大厅里排练的其他演员了解更多情况，但对此事各人都有不同看法，Sullivan小姐还希望我们帮助寻找一下她丢失的红色假发。Aston剧院主人的儿子Bruce Aston似乎被舞台上Carolyn Small小姐的演技深深打动，从他口中我们得知海外归来的Richards买下Aston剧院作为FairFax剧团的演出地点。在与Carolyn Small小姐的谈话中，我们发现她的耳朵上也戴了一个银耳坠，居然与我从当铺赎回的那个非常相似。她告诉我们Davenport小姐原先共有3个这样的耳坠，一个送给了她，一个送给了女演员Doris，另一个被Davenport小姐自己留下。

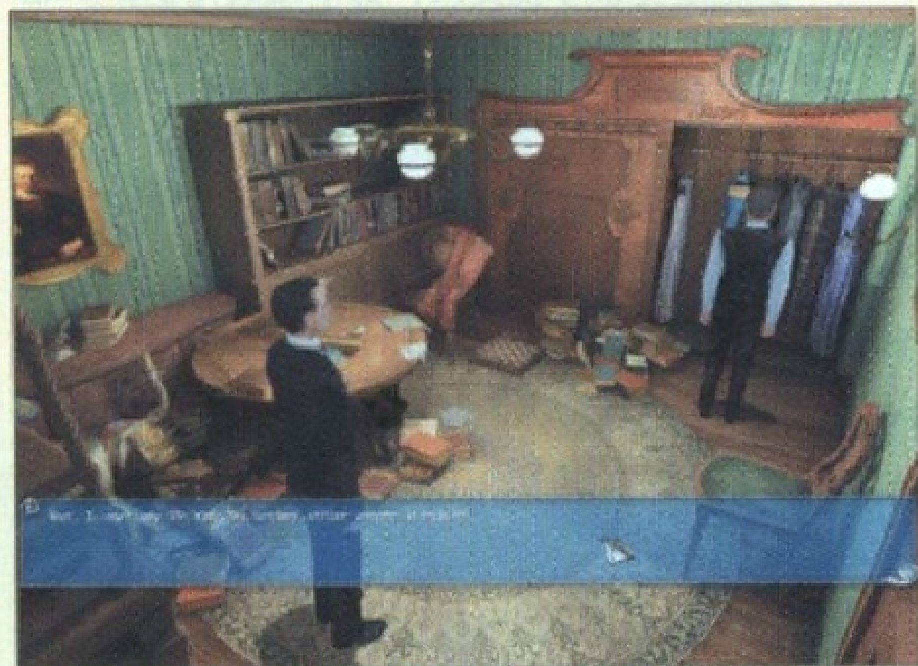
来到舞台一侧的化妆间，那位Doris大姐喝得烂醉，摇醒她之后根本了解不到什么有用的信息。我和福尔摩斯索性从挂有幕布的另一扇门出去，左手边的房间是储衣室，我翻阅了桌上散落的书和文件，衣服清单中的数目是30件，但当我查看衣柜时却发现少了一件炮兵军官的制服，看来我们在厨房里找到的那枚扣子多半与此有关。剧团老板Richards的办公室在走廊的另一头，这位粗壮的吉普赛人非常机灵，在与他的谈话中我们没有听到任何有用的东西，当福尔摩斯拿出银耳坠时却引发了这位剧团老板的暴怒，显然他还记得这件东西。回到化妆间后我们从没有挂幕布的那扇门出去，在后台的幕后通道上遇见剧团杂工Adam Poole，他告诉我们当年巴西那桩案子非常蹊跷，Davenport小姐与Jeffries的随身物品一样也没有带走，Richards把Davenport的东西带回来藏在舞台后面的杂货间中。难道只有Richards才有房间钥匙？我们找到了仍在痴迷状态中的Bruce Aston，他手里果然也有一套钥匙。穿过Adam Poole身后走廊我们来到一个死胡同里，福尔摩斯让我把风，他用钥匙悄悄打开杂货间溜了进去。屋里左下角搬开一些杂物后露出一个造型精美的箱子，这个箱子的一面有3个凹槽，福尔摩斯试着把我们手上那只银耳坠放上去，居然能嵌入其中一个凹槽，看来必须把3个耳坠都弄来。我们拿着耳坠返回前台找到Small小姐，这位福尔摩斯的崇拜者很爽快地拿出了自己的耳坠，同时还为我们拿来了Doris收藏的另一个耳坠。回到杂货间放上3个耳坠后，箱子应声而开，里面有一张照片和一张写给Davenport小姐的便条。照片上是Richards、Davenport和Jeffries的合影，但便条上的内容是对Davenport小姐的威胁和哀求，那些字迹正与我们手上的法国古董商名片吻合。

“华生，终于一切都清楚了。”福尔摩斯咬住他的烟斗狞笑起来。“福尔摩斯，你说什么？我怎么不明白？”我完全处于迷茫之中。当我们离开剧院时在门口碰上了Lestrade，他的气色比早上好多了：“太好了，福尔摩斯！Grimble说了谎，他说要放弃遗产继承权，但今天早上他又派律师向法院提出遗产继承申请，这个骗子果然是真凶！另外我去查了这个所谓的Richards先生，这家伙的真名叫Gaetano Riccardino，19岁时因为武装抢劫就被判入狱两年。知道他抢了什么地方吗？是Bromsby爵士的产业！所有一切都对上号了，Grimble为了夺得财产与这个Richards狼狈为奸导演了一切！”

福尔摩斯带着一种奇怪的神色回答道：“你果然很有一套，Lestrade，要知道Richards可是个极其狡猾的对手，如果我是苏格兰场的警官，我会立刻把他关在最深的



Aston剧院门外。



储衣室里发现少了一件炮兵军官服。

水牢里。”“没问题，福尔摩斯，我保证他今天天黑之前就会享用到女王陛下免费赠送的冰冷牢房。”“很好，Lestrade，希望明天早上我们能在谢灵顿厅当着大家的面揭开所有谜底。”

回到贝克街后，我实在无法明白福尔摩斯前后矛盾的态度，难道他真的赞同Lestrade的推断？我的伙伴对我的疑问摇头作答：“我亲爱的华生，Lestrade对这个谜题的答案里有两处致命缺陷。不知你是否记得我们调查前后发现的脚码尺寸？你不妨把所有嫌疑人的脚码都列表看一看，这是第一点。”这时小史托普顿上来交给福尔摩斯一个包裹，我紧追不放：“那么第二点是什么，福尔摩斯？”“Fowlett律师的枕头。好了华生，让我们来总结一下今天的疑问。”

第一，Aston剧院里是否有几套钥匙？是，见Bruce Aston的证词；第二，有位女演员弄丢了自己的红色假发？是，见Sullivan小姐的证词；第三，储衣室的发现是否与本案有关？是，见初期的厨房纽扣推断和储衣室推断；第四，给Veronica Davenport小姐的便条上的字迹还在其它地方出现过吗？是，见初期女宾休息室里找到的法语名片和古董商名片。

临睡前我实在按捺不住自己的好奇心：“那么，福尔摩斯，看在多年朋友的面子上你能否告诉我最直接的答案呢？”

“好吧，亲爱的华生，但你只能问我6个问题。”

谁杀死了Bromsby爵士？Herrington中尉。

谁杀死了Horace Fowlett？爵士的侄子Wyatt Collins。

谁杀死了Johanssen？中尉的仆人Spencer。

谁杀死了Veronica Davenport？中尉的仆人Spencer。

谁杀死了Jeffries？Nobdoy（没有人）。

谁杀死了酒保Hunter？Herrington中尉。

结局

谢灵顿厅的早晨和往常一样阳光明媚，客厅中的Bromsby小姐一脸失望的表情：“福尔摩斯先生，尽管你没有起到如期的作用，但我仍然感谢你所做的努力。明天我就要宣布我的婚事，我将嫁给Herrington中尉，也许这一切都已经结束了。”福尔摩斯摇头道：“Bromsby小姐，也许Lestrade警官在你面前刻意贬低本人，但我仍然要告诉你一些秘密。”

“我希望詹姆斯，我是指Herrington中尉也能在这里就好了。”

“可惜他有急事要回伦敦去。”福尔摩斯不动声色地说道。

“可是，你怎么知道他要回伦敦？”Bromsby小姐惊愕地瞪大了双眼。我的朋友没有回答这个问题，他背靠窗户站在客厅的一角淡淡地说道：

“这是我的工作，Bromsby小姐，所以我才能告诉各位银耳坠案的真相。”听到这话后，所有人都屏住了呼吸。“一切都从那个悲惨的下午开始，你的父亲Bromsby爵士被谋杀了，但从开始我就相信Bromsby小姐不是凶手，因为当我吻她的手时没有嗅到一丁点火药味。我在大厅的侧门上发现了火药痕迹，凶手就从那里开枪杀人，而不是Bromsby小姐出现的那扇门。可根据证词，宾客中找不到任何有机会行凶的人，因为当时他们全都在大厅里。那么到底是谁杀了人，而且杀人之后的凶手又到哪里去了呢？”

“事实上，当时在大厅里一定有一个人离开了，我可以肯定这个人使用过厨房的垃圾通道，他还有一个同谋，而这个同谋肯定不在宾客名单中。这位同谋犯是个专业演员，他假扮成宾客之一留在大厅中，而那位宾客则披着黑布躲在走廊角落里。当大厅里传来掌声时，这位宾客就爬出来行凶杀人，而他的演员同党却可以让所有人都证实当时他也在大厅里。那位演员早以管事身份潜入谢灵顿厅，他利用职权把餐桌和桌布摆放成奇怪的式样，而这些安排都是为了方便自己在枪响之后躲在桌子下逃匿。当大厅里一片混乱时演员爬过桌子逃到凶手开枪的侧门前，此时凶手就在门后紧扭着门把，别的客人企图从这里逃走但都无法扭开门把，只有听到他们预先约定的敲门暗号凶手才会开门，门把因此被弄坏。两人会合后演员迅速卸妆，然后从厨房的垃圾道逃到花园里，他顺带还偷走了厨子Pannister的两瓶好酒。凶手等待片刻后返回了大厅，在大家看来他和那些惊逃的宾客没有什么区别。”

“你的推断完全吻合我的结论，福尔摩斯。Richards正是个优秀的演员，而大家都能证明Grimble一直都在大厅里，他们两人在体形上也非常相似。虽然我不能像你那样准确地描绘出当时的情景，但我仍然找到了凶手。”从Lestrade的表情上不难看出这家伙正在洋洋得意。福尔摩斯冷笑着继续说道：

“遗憾的是，你的推论需要Grimble先生有一手好枪法，但真实的情况并非如此，从Fowlett律师那里找到的证据也证


到底是谁杀了我父亲，福尔摩斯先生？


我可以断定，凶手就是……



化妆师Jeffries在巴西吃了很多苦。



英俊Herrington中尉并不像看上去那样善良。

实了Grimble和Richards并无作案嫌疑。还有在Fowlett律师的床上没有找到枕头非常令人困惑，当我抵达律师的住所时我预感到他已被害，根据我的调查和邻居的叙述，我推断出了当天晚上发生的事情。当晚一位自称贩卖怪异机器的古董商人投其所好找到Fowlett律师，但与此同时另一个人从窗户钻进了律师的卧室企图撬开保险柜，这个人对律师的家非常熟悉，也许是因为无法撬开保险柜，也许是被Fowlett发现了他们的阴谋，总而言之可怜的律师被这两个人杀害了。但这和消失的枕头有什么关系呢？华生医生在车站和车厢里找到了一些羽毛，我由此可以肯定两个凶手之一假扮成Fowlett匆匆乘火车离开，但由于他的体形没有Fowlett那么胖，因此他不得不借用床上的枕头来瞒过车站站长的眼睛。根据这点结论，我们更有理由相信与Fowlett体形相似的Grimble和Richards都不是凶手。”

“那么，福尔摩斯，凶手会是谁呢？”Lestrade脸上的笑容不见了。

“在Fowlett律师的文件里，我们发现了Bromsby爵士有位流氓侄子Wyatt Collins，如果无法找到爵士的遗嘱，那么按照英国法律这位侄子也可继承家产的一部分。但我们发现持有巴西护照的Wyatt Collins却被人杀死在水泥厂的石灰坑里，这又是怎么一回事？各位还记得那位酒保Hunter吗？没有犯罪前科，只喜欢种花画画的孤僻酒保被人杀死在家里，很明显他的死与Bromsby爵士的死有联系。当时他一定看见或听见了什么，另外FairFax剧团老板的情妇——Davenport小姐的银耳坠又怎么会出现在Hunter的手中？”

“我受不了了，福尔摩斯先生，请你直接告诉我是谁杀害了我父亲？凶手就在我们中间吗？”Bromsby小姐的脸色变得苍白。福尔摩斯点头：“Bromsby小姐，真正杀害你父亲的凶手马上就会出现在这间屋子里，我有确凿证据证实他们的罪行。”福尔摩斯话音未落，英俊的Herrington中尉和他的马车夫Spencer正好走了进来：“先生们，看来我们暂缓伦敦之行是对了，这么多朋友都在这里。亲爱的Lavinia，怎么了？”我的朋友紧盯着中尉：“她全都知道了，你和这位Spencer，也许我该称你为Jeffries先生？我告诉了她Bromsby爵士被害的真相。现在所有人都到齐了，也许我该从头讲这个故事。”

“几年前，Wyatt Collins因为行为不检被Bromsby爵士强送到巴西，他心中的仇恨与日俱增，毕竟爵士发家是靠了姐姐，也就是Collins母亲的钱。于是我们有了第一位嫌犯——Wyatt Collins；接下来是Herrington先生，你是军校中的神枪手，也是宴会上唯一有资格能一枪杀死Bromsby爵士的人。当你在印度服役期结束后转调到巴西一座监狱任职，还记得你向Bromsby小姐炫耀的那些狩猎照片吗？我想那一定是你在巴西的日子。至于Jeffries先生，你跟随FairFax剧团的巴西之行是所有罪恶的开始，你狂热地迷恋上了剧团老板Richards的情妇Davenport，但这位女士并不认为她能与你天长地久。这时候你的无赖本性就显露无遗，在最后的谈判中你恼羞成怒杀害了Davenport小姐。剧团在当地逗留时，你在酒馆里认识了Herrington，正所谓物以类聚，你们很快就成了相见恨晚的朋友。悲剧发生后你吓坏了，跑去找这位朋友寻求帮助，他帮你藏匿了Davenport的尸体并把嫌疑引向Richards，一场闹剧之后Richards好不容易才脱身返回英国，而你只能隐姓埋名躲在巴西，Davenport的银耳坠成为你这段感情的唯一纪念，与此同时你身上还有FairFax剧院和Aston剧院的钥匙，这些都为你们后来的勾当留下了方便之门。”

“在南美的日子并不好过，3位朋友都穷困潦倒，直到有一天Collins谈起他的表妹Lavinia将从瑞士返回英国，也许她将成为Bromsby产业的唯一继承人。在酒精的熏陶

下，这3个恶棍酝酿出一个可怕的阴谋，几天之后他们全都起身前往英国开始实施这个罪恶的计划。起初他们打算找到爵士的遗嘱，销毁后编撰一份有利于Collins继承权的伪造遗嘱，接下来的第二步就是干掉Bromsby爵士。Collins化名Johanssen回到英国，当局和Bromsby爵士都毫不知情。Jeffries冒充有品味的法国管事混入谢灵顿厅熟悉地形，Herrington则要找一位眼力较差的宾客作掩护，这样Jeffries冒充他时才不会被发现。Herrington从名单中找到两位视力差的候选人——Patterson上校和Roundtree小姐，为了保险起见他一面乔装打扮笼络住了Roundtree小姐的芳心，另一面又巴结上了Patterson上校，但在宴会那天他选择了上校，而Roundtree小姐却为那位莫明消失的男友哭了好半天。为了在关键时刻扮演Herrington，Jeffries需要一套军官制服，他用Aston剧院的钥匙在储衣间里偷到了衣服，同时还有一套与Herrington相似的红色假发。虽然Jeffries瞒过了Patterson上校，但酒柜后的酒保Hunter却发现了其中玄机，Jeffries不得不拿出仅有的那只银耳坠收买Hunter，可怜的酒保自以为小赚一笔，不料后来却死在Herrington的枪下。"

"根据计划Collins与Jeffries在宴会前两天企图从Fowlett律师住所偷窃遗嘱，不料被发现，杀了人却没有拿到遗嘱正本。于是他们决定修改计划，从Bromsby小姐身上着手。化妆成马车夫Spencer的Jeffries与Herrington合谋射杀了Bromsby爵士，随后Herrington所表现出的骑士精神令人赞叹，可惜我相信当Herrington成为她的丈夫后很快会发生另一起谋杀案。计划改变之后，Collins的存在成为多余，Jeffries把他诱骗到水泥厂中加以杀害，为了把水搅浑，他还唆使当年在FairFax结识的流氓Wung Jei攻击我和华生。回到英国之后，由于谢灵顿厅的人都认识Collins，Jeffries把他带到Richmond修道院后的废墟中藏匿，杀死Collins后Jeffries还企图烧毁那里隐匿罪证。但也许是Collins预感到了自己的死亡，他在一块砖头后留下了自己的忏悔书，上面可以找到两位先生的姓名。"

Herrington苍白的脸上露出一丝苦涩的笑容，他掏出左轮手枪对准了我们："太精彩了，福尔摩斯先生。亲爱的Lavinia，我想在这种情况下我们的婚约不得不延期了，对你父亲的死我很抱歉，但是我们只能孤注一掷了。"旁边的Jeffries变得像一只疯狗，他瞪着两只血红的眼睛逼近福尔摩斯："银耳坠在哪里？告诉我在哪里？否则你们这些人都得死！"就在这时，Grimble先生悄无声息地出现在Herrington背后，他手上的大口径左轮也抵住了中尉的后脑，Jeffries立刻像泄了气的皮球一样不知所措。当大家都在为这剧变惊得目瞪口呆时，福尔摩斯却似乎对这一切早有所料，他挥了挥手："好了，Lestrade，我想你最好带着他们尽快赶回伦敦去。Grimble先生，非常感谢你的及时赶到，华生，让我们送Bromsby小姐回房间去。"

回到贝克街后品味着哈德森太太的咖啡，我对这桩案子仍有几个地方感到不可理解："福尔摩斯，Grimble是怎么一回事？"

"在Fowlett家里找到的文件表明Grimble没有杀人嫌疑，于是我请求这位绅士协助我调查此事，他出尔反尔申请继承Bromsby的财产也是我的主意，只有这样才能迫使Herrington和Jeffries留下来，他们也想知道法院判决财产最终归属Grimble还是Bromsby小姐，不过这时Grimble的处境就相当危险了，因此在我的安排下他暂时躲了起来。"

"但我记得Grimble的账目表上显示他每个月偷偷向印度一家公司汇款。"

"那是Bromsby在印度承包工程时


最后还得靠Grimble大叔来收场。


华生，有没有兴趣和我一起去听歌剧？

留下的苦果，有个叫Waters的人从已故的Lowrie上尉那里了解到Bromsby当初修建Kalidassa峡谷大桥时的丑闻内幕，于是他企图讹诈Bromsby，勒索信被Grimble收到后，他担心自己那位脾气暴躁的老朋友会因小失大，于是索性抽调款项满足Waters的要求。但这事最终仍被Bromsby获悉，恰好在此时Waters也离开了人世，经Grimble的说服Bromsby同意既往不咎，同时还决定增加对印度孤儿院的捐赠，希望以此弥补当年他犯下的过失，这大概就是爵士在宴会上要宣布的内容。"

"还有，你为什么要让Lestrade逮捕Richards？"

"走南闯北的剧团老板Richards是个机灵人，他肯定不会忘记那趟巴西之行。如果在街上遇到Herrington和Jeffries这两位老熟人，Richards很快就会明白这是怎么一回事，那两个凶残的恶棍为保住秘密难保不会作出更可怕的事来，说不定他们还会立刻逃之夭夭。"

"我也看了Collins留在砖墙里的忏悔书，但我记得那上面好像没有提到Herrington和Jeffries的名字。"

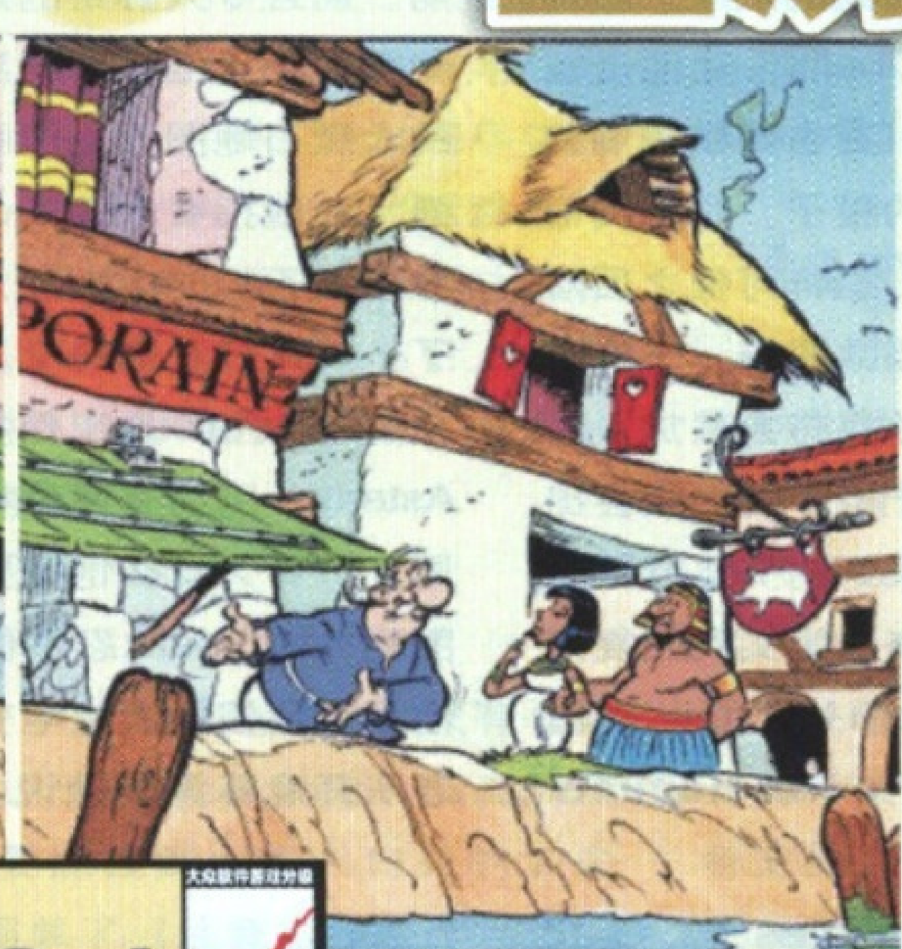
"亲爱的华生，在和犯罪分子打交道的过程中，你不一定都要说实话。对了，你有没有兴趣陪我到Aston剧院去欣赏一下Small小姐的歌声？"

如果你不知道Asterix与Obelix是谁，那么眼下有个很好的机会可以补课——由法国TFI影片公司拍摄的电影《亚历与欧比历险记——埃及艳后的任务》前不久刚刚发行了DVD版本。这部法国电影史上最昂贵的影片，是根据法国最受欢迎的漫画人物Asterix与Obelix的系列漫画第二集改编的。1959年，巴黎《向导》画刊的主编雷勒·科勒和他的画家朋友阿尔贝·乌代尔佐一起勾勒出了Asterix的形象。两年后，漫画《高卢人亚历》出版了，此后数年，这个系列漫画总共出版了31集，以77种语言在全世界发行，影响力超越了赫赫有名的《丁丁历险记》。除了电影外，它的游戏版也在今年夏秋之季与全世界多平台的游戏玩家们见面了（本游戏又名《幻想新国度》）。游戏中的故事发生在罗马帝国吞并高卢的年代，恺撒的军队几乎彻底占领了高卢，但只有Asterix居住的小村庄不甘投降，他率领村人历尽艰难抵抗强大的罗马人。因为故事的背景某种程度上正好反映了二战前后的法国社会现实，而且Asterix与Obelix乐观、傲慢又有点马大哈的性格正是整个法兰西民族个性的缩影，因而漫画深得法国人民的喜爱。这款游戏的故事就是从罗马人的进攻开始的……

亚历与欧比历险记









■晶合实验室 大漠食人虾

精品 总评 8.1

制作	Atari
发行	Atari
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP



配置要求
- CUP：PentiumⅢ 1GHz
- 内存：256MB
- 显卡：32MB以上
- 硬盘：930MB

基本操作

操作	按键
攻击：	F
跳跃：	空格
抓住敌人：	G
锁定目标攻击：	D
放狗：	C
派出Obelix攻击：	R
对正视角：	V



第一章 高卢 Chapter One:Gaul



Stage 1

那是在很久很久以前一个阴沉的雨天，我们的英雄Asterix和Obelix悠然地打猎归来，突然一声炸雷把他们的宠物狗给吓跑了。“Dogmatix！Dogmatix！”他们向旷野中大喊，可是周围没有传来一声狗叫，看来他们可爱的“小白”已经跑丢了。更糟糕的是，当他们回到自己村庄的门口，发现村寨里浓烟四起，所有的人都不知去向了。“我想我可以给你们提供帮助。”那个站在门口的神秘人过来搭讪，他披着一件青斗篷，看上去鬼鬼祟祟的。原来他曾是恺撒麾下的一名间谍，但现在这名帝国最优秀的秘密警察竟然被解雇了，于是愤怒的间谍发誓要报复无情的罗马人。“收集30个罗马人头盔，然后在大石块前与我汇合……”

操纵Asterix跑进村，利用普通攻击消灭四周的罗马士兵，收集银头盔。注意敌人蓄力后闪现红光时是攻击前的危险时刻，还是躲开为妙。另外不要腹背受敌，那样很容易被其他敌人的长矛戳中，如果损血可去栏圈里打牛补充生命值。集够头盔后，在大石块前找到间谍，得知所有的村民都被恺撒掳走了。“他们像风一样消失了……”间谍神秘兮兮地说，“等在附近的罗马军舰马上会将他们运走。”站在大石块前，按照提示将石头推到栅栏前，


找打瞌睡的熬药老法师存盘。


趁魔法药水还有效，豪快地下手吧。

跳上石块，翻过栅栏落到另一侧。干掉附近所有的士兵，找到悬崖下的大石块，把它拖出来露出一条秘道，从那里进入山洞。“快过来，我有个很重要秘密要揭晓。”间谍在角落里召唤。原来遵照恺撒的命令，罗马的将军们把他们的金质桂冠都藏在了征服地的犄角旮旯里。如果能找到所有的51个金桂冠，会得到一笔可观的奖励。得到金桂冠后，穿过洞穴来到外面。在山坡上间谍会讲解火把的用途：火把只能被Asterix持有，它可点燃炭火盆或是炸药桶，但火把也很容易熄灭，所以持有点燃的火把时要迅速行动，不能拖泥带水。沿着巨大的石阶跳上崖顶会发现罗马人的踪迹，顺着泥路向下穿过拱门，在海边会碰到大群敌人。消灭他们后在木桥上找到间谍，得知海上的村民们将被军舰押送到两个不同的地方，而老法师Getafix则被关在囚车里，不知会被解往何处。

Stage 2

从海边原路返回崖顶，在山谷入口处用拳头“碰”一下那个白胡子的熬药老头就可存盘。往前走碰到间谍，非常幸运的是，他已找到小狗Dogmatix。带着狗狗上路，在峡谷尽头的旷野里有一门加农炮现在被封印着，只有消灭70个敌人它才能被重新启用。按照间谍的提示，有几个战略可用来对付敌人：一是跑到敌人附近，不停地放狗吓唬他们，等他们丢掉武器就可上去狠揍；二是把Obelix派出去揪住一个敌人在空中甩圈，然后丢给Asterix让他补上几拳。当然最简单的办法是，让Asterix喝下场景里的绿色魔法药水，趁短暂的无敌时间消灭群敌，并击毁在栅栏前游移的兵阵。

用加农炮击碎门口的障碍物（在大炮附近按攻击键跳上去，用左右方向键控制Obelix推动大炮）。进屋，Asterix与Obelix短暂地分离之后沿着楼梯向上，通过小平台跳到高处，再乘坐小凹间里的升降机来到最高处的大厅。跑到蓝色的换人点可控制Obelix，让他击毁挡住去路的一排铁箱（在击碎铁箱墙前最好先打碎旁边单独的箱子，吃到类似“×10”字样的符号，这样可使之后短暂时间内收集到的头盔数翻倍。一次吃到多个符号，翻倍的数目将会累加）。来到院子里，触摸院子当中的木箱会出现商店，这时前面收集到的头盔就派上用场了。用头盔可在商店里买到回复剂生命点（Life Piont）和生命盾（Shield）、连续技Power Hammer Combo以及Rage Combo。不过以目前的头盔数，能买到Power Hammer Combo已属万幸了（注意屏幕左边的蓄力槽，当连续击打敌人后，力槽蓄满出现“Combo”的瞬间就可使用购买到的连续技。连续技发招方法请对照游戏暂停界面内“Combo”一项中的显示）。沿着石板路向前消灭沿路的敌人，特别要留意那个着金甲的将军。过桥后直走，在换人点前看到囚车。

把老法师Getafix救下来，向他询问整个事件的原委。原来当时Getafix还在熬一大锅魔法药水，罗马人就突然出现了，来不及抵抗，所有的人都做了俘虏。而且令人称奇的是，恺撒也出现在劫掠现场，他兴高采烈地捧着一块巨大的大理石地图，上面画着他帝国的所有疆土。他指着地图，命令手下把村民们放逐到不同的地方去，然后竟把它摔碎了！“还好我们每个人都找到了一块碎片。”Getafix取出他找到的那一片交给Asterix，因为有两位村民被流放到了那里。“可为什么恺撒要摔碎他美丽的地图呢？”Obelix忍不住问道。“我想，他想让我们的流放地变成一个秘密。”老法师意味深长地说。



第二章 诺曼底 Chapter Two:Normandy



Stage 1

登上那片刚刚升起的大陆（此时读档也可沿着路线回到高卢，挑战过去的关卡并搜寻遗漏的金桂冠。除了要对付敌人之外，所有场景中的机关已被解除，门户也全部开放），经过木桥进入营地，这里自然会遇到大批罗马士兵的抵抗。可用放狗战术轻松应付普通士兵和将军，但在这之前一定要先干掉山坡上的弓箭手。接下来头疼的问题是那个圆形兵阵，因为没有魔法药水，只能让Asterix瞅准兵阵收矛的瞬间利用二段跳跳进圆心里将其击溃。最后让Asterix跳上高处的缆车，按照间谍的提示，需要Obelix拽住缆车的垂线将Asterix运送到高处的平台。击打木头开关，营地一角山洞的门会自动打开（在这个平台击碎洞口的木箱找到山洞尽头的奖励点，击打洞壁的两盏红灯使之变绿，即可在中央石板上收集奖励头盔）。

进入洞穴，绷在门口的皮筋上弹出去滑上斜坡，在高处的石屋里可吃到一枚金桂冠。回到洞穴中，从另一头出去沿着雪路向前会看到一块巨大的木质平台。打飞上面所有的敌人，平台会自动提升到高处。拾起一旁的火把点燃它，向右来到山崖尽头，进入山洞消灭一个罗马将军后，点燃炸药轰开洞门。到换人点切换到控制Obelix，击碎拦路的铁箱子，进入洞穴深处。

Stage 2

从山洞出来，把附近所有的小兵打上西天，和熬药老头打过招呼后会碰到大群手持狼牙棒的武士，不过附近有大量的魔法药水，对付他们不在话下。用

火把引燃沿途的炭火盆，这样在战斗之后就可炸开被雪球阻塞的山洞。不那么出人意料的是，间谍早就等在门外了。接下来是一个滑行关卡，在滑行中留心躲避沿途的机关，并注意通过跳跃滑进不同的轨道，收集头盔（按方向键“下”可减速）。如果一路上能集到2000个头盔，在山下会得到一个金桂冠的奖励。如果一次滑行没有集够头盔数，也可通过山下的弹射装置返回山顶重新开始挑战。

击溃3个兵阵后，沿着左边的峡谷向下进入一个海湾。击打石窟里的开关，打开一个洞口。举着点燃的火把跑进去，发现洞中会规律性地刮过狂风，遇到风火把很快就会熄灭。所以要看准在无风的间隙跑进洞去，在路边的凹间里暂时避风，引燃沿途的炭火盆。点燃洞穴尽头最后一个火盆后炸开洞门，看到海湾的另一侧打开了折叠木桥。过木桥，通过路尽头的弹射装置落进另一个军营里。战斗过后跳上一旁高处的石台，打开洞穴的门。存盘过后让Obelix把Asterix送到洞穴另一侧的石台上，在此点燃火把，过桥取得洞口的金桂冠，然后落到营地里炸开大门。

Stage 3

间谍等在下一个营地里敲竹杠，只有收集750个头盔交给他，他才会开启进入山洞的双层锁。不过，只要能找到山洞入口处的加农炮，一切就变得简单了（注意击毁两个兵阵后就要下去收集头盔，不然它们很快会消失）。从山洞里穿出去，别忘了找出口角落里的熬药老头存盘。

Stage 4

打碎角落的铁箱子，让Obelix利用弹簧床抵达高处，打开开关放折叠桥。经过海盗船，在换人点再次用弹簧床把Obelix送到河谷一侧的平台上，旋转转轮用吊钩把Asterix也送上岸，利用最后的弹簧床开启折叠桥，经过大船进入山洞。


这里的兵阵要靠Obelix的手段了。

在出口处，让Asterix去对岸放折叠桥，然后就看Obelix的了。把墙角两块大石头拖出来搭桥，从高处跳过围墙进入营地（将两块大石头拖出来后，打败牢房里的牛头怪可找到金桂冠）。让Asterix站在木头平台上，Obelix旋转转轮把他送到高处干掉弓箭手。最后站在雪地里的石板上，让巨大的铁蒺藜撞碎一侧的围墙。穿过山洞口狭窄的石缝过去击打墙上开关把Obelix放进来，打飞牛头怪之后打开凹间里的开关，使两人重新汇合。最后炸开山洞口的巨石，进入一片空地。空地中央有一驾巨型机械，两只触手拍打地面的震荡波可伤害到Asterix。不过，只要翻过蓝色营帐找到魔法药水，出来打掉两只触手连接到机身的红色螺钉就可制服它。

Stage 5

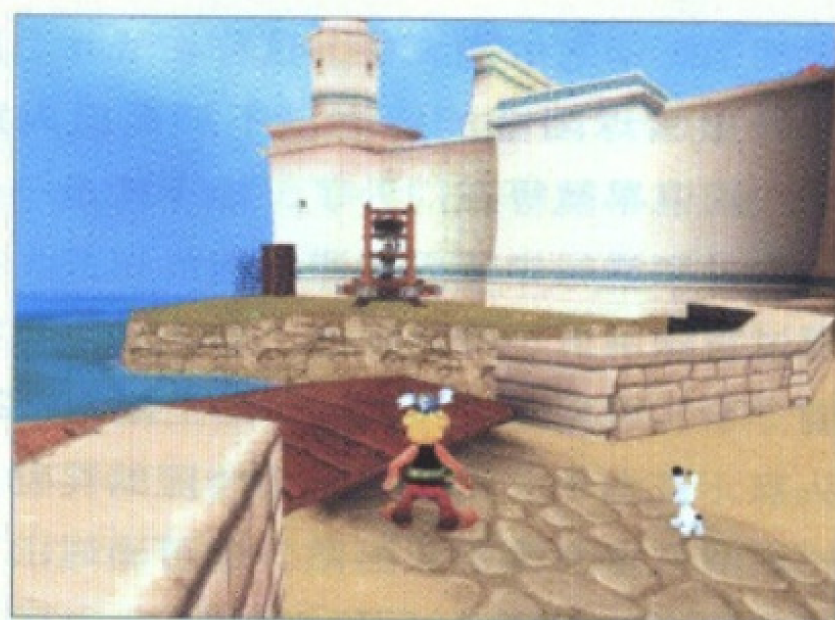
从湖边的弹射装置来到新场景。沿着熬药老头对面的山路来到山顶，可乘弹射装置回到之前的场景。否则就直接进入老头身边被牛头怪盘踞的山洞，最后来到一个耸立着高塔的罗马人营地。找到贴着岩壁的小型升降机，利用它抵达脚手架的高处，跳上附近闪耀着换人标志的高塔，让Obelix沿着雪地的痕迹把Asterix身处的塔楼推向另一侧尽头，接着将附近另一座塔楼推到距离Asterix的最近点，Asterix会自动跳上去，最后将第二座塔楼重新移回原位。这样Obelix就可去木桥旁旋动转轮，用吊钩把Asterix送到原处有开关的木质高台上。开关控制着营地里另一座山洞的大门。洞穴另一端冒出很多金甲将军和兵阵，如果能吃到第一个兵阵包围中的魔法药水就不难经过这里。接下来是第二个滑行关卡，这一次必须收集到3000个头盔才能得到奖励，但好消息是同样可以重复进行挑战。最后从弹射装置（绿色幡）离开这个区域。

Stage 6

别忘了找到老头身边山洞里的商店，那里可买到新的连续技。接下来从拱门里跳下去就开始Boss战了。刚开始很简单，只要躲避“压路机”的追赶，尽量快地跑进决斗场就可以了。等“压路机”停在场景中间之后，让Asterix跳上角落里的木头平台，Obelix旋转转轮

把他送到高处，使他乘缆车滑出去正好落在“压路机”正中央的红色盖子上。这时“压路机”就会露出破绽——连接4个滚轮的8颗红色螺钉。在滚轮弹出后，迅速控制Obelix跳过一只滚轮来到“压路机”根部，打掉这个方向上的两颗螺钉。循环往复4次即可。

Asterix和Obelix找到了他们的伙伴Fulliautomatix与Unhygienix，并得知他们在鲁特西亚（Lutetia，巴黎的古称）就和村长一行人失散了，他们可能已被押送去了雅典……


小心海边的大炮。




第三章 希腊 Chapter Three:Greece

Stage 1

转身吃到一个金桂冠，然后沿着山地向海边的建筑群前进。消灭30个士兵后，在神庙正门前会遇到大炮的狙击。下水从对面上岸，将大炮击毁。返回正门前，让Asterix去侧面击打开关，打开墙上的通气孔，钻进大殿里从另一面开门，把Obelix放进来。进入院子，从左侧楼梯上到二楼，干掉一个埋伏在墙角的士兵（小心他手里的双头槌）找到火把。下楼，让Obelix把Asterix送到旋转平台的高处，穿过门在左侧墙角找到炭火盆点燃火把。回去将院子门口的炸药点燃，一声巨响之后就可把Obelix放进内院了。穿过栅栏进入角斗场后会有一场遭遇战，主要的敌人是狼，可让它们追着Obelix跑，伺机触发场地中央的陷阱并消灭它们。但在干掉狼群之前最好先收拾掉台阶上的弓箭手。

Stage 2

进入神殿，在四周找到并击打开关开启大厅里的另一座门（有些开关藏在箱子后头）。穿过走廊，在下一个炭火盆前间谍会提出他的建议：要想走出迷宫，就必须点燃路线上所有的炭火盆。

首先干掉第一个房间的敌人，然后在角落里击打开关，第二个房间里会出现换人点。让Asterix利用二段跳跳上换人平台，注意这里的跳跃和一般的连跳不同，要在第一次跳跃后将要落地的瞬间再按下跳跃键起跳，可以跳得更远。让Obelix去房间的对面旋动转轮把Asterix和点燃的火把接过来，点燃第二个炭火盆。控制Asterix跑上下一房间二楼的换人点，同理让Obelix把他送到房间中央的石块上。把石头推向轨道的另一侧尽头，让Asterix点燃第三个炭火盆。

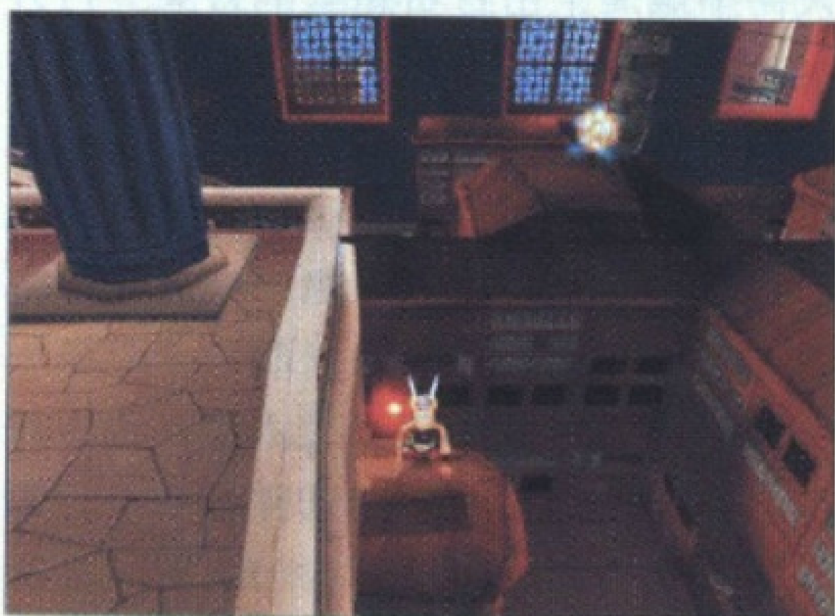
Stage 3

在走廊里穿行，让Obelix清理碍事的铁箱子，最后进入一个大厅。罗马间谍把他们关在这里，只有杀死30个敌人才能通过。在此之后可进入下面的走廊，前方出现持叉的角斗士，注意躲闪他们挥叉之后的连招攻击。在一扇大门后面找到火把。干掉周围的敌人后去点燃火把，观察房间里的形势，让Obelix去把水池里的原木推到左侧去，并把水池另一侧的巨石拉出来，现出换人点。Asterix接下来要利用二段跳通过3根原木，抵达水池的彼端。

跳窗出去会碰到间谍，他带来了高卢人囚禁地的信息。之后就可沿着楼梯上去，重新进入之前的走廊里。在角落里放狗干掉守卫在岩浆池上的士兵，打碎铁箱子，沿着走廊走出去，来到湖滨。清除周围的敌人之后利用二段跳经过水中的平台，最后跳上尽头的缆车，让Obelix将水中的两段原木推进建筑中，把Asterix送到吊桥边，趟水到对岸放下吊桥。最后原路返回来到湖滨的地方点燃火把，按之前路线经过缆车和吊桥，点燃桥边的火把。进入山洞，前方是3座自动升降机，每消灭一层的敌人它就会自动上升（注意平台升高后要等四角指示灯变绿才能跳向下个平台，否则可能掉进深坑里）。最后从贴着岩壁的滑梯溜下去取火，点燃坡顶的炭火盆。

Stage 4

在下一间屋子里放置着几个石质的标靶。首先将靶子向后拉至大炮前，用大炮轰击标靶可将炮弹反弹轰开左前方的墙角，找到金桂冠。然后将靶子推到前方靠墙的位置，反弹的炮弹最终将轰开左边的石门。


图书馆里的这个开关是最难发现的。

下楼进入露出岩浆的大厅，战斗过后让Asterix去楼梯顶端打开一个“狗洞”钻进去，到另一边踩在石板上，为Obelix开启通道的大门。接着Obelix踩中第二块石板，给上方的Asterix打开铁闸门。让Asterix把牢房里一块巨石推到石板上，打开下面石门的一条缝，跳下去钻过缝隙点燃火把，返回上面引燃炸药，把第二块巨石推向石板，得以将最后一道石门完全打开。间谍出现在地道里。“靠近点儿我的朋友，如果被罗马人发现这里将是禁闭我的地牢。”间谍说。接着他告诉了高卢人图书馆的秘密。沿着地道走下去就是图书馆，要找到这里的宝藏就必须找到隐藏在建筑内的6盏红灯，其中有5盏在一楼的书架里，最后一盏则要站在图书馆入口处的巨石旁，面对生命盾的方向跳出栏杆。当所有灯盏变绿，就可到图书馆入口处的石板前取得一个金桂冠。

把门口的巨石推开会露出一条暗道，通过这里乘缆车来到外面。先不要急于打碎箱子，因为里面有许多补血剂。沿着木桥来到图书馆正门前的广场，这里有消灭60个敌人的任务。优先



去小岛的“观光路线”。

干掉弓箭手，然后观察兵阵的规律，趁其矛头收缩时上前攻击，往返几次将其打散，最后要小心出现的角斗士和狼。把Obelix从图书馆放出来（留意正门上方有一个金桂冠），乘弹射装置离开这里。

Stage 5

进入城门干掉门口的敌人，然后向城门正对的白色建筑跑去，到顶部乘缆车，让Obelix拖着沿路向前滑行，不过要注意沿途的敌人，并且要将深坑中的巨石移动位置用来铺路。最终Asterix落在前方神庙的外走廊上，旋动转轮把Obelix接上来。打碎前方的铁箱子，从地道穿出来到新的宫殿群前。这里的铁闸门关着，首先要消灭100个敌人，如果生命值过低可到海边吃一个生命盾，战斗之后乘坐伸缩平台到高处去，再乘缆车前往海边小岛。落地后在岛上收集头盔，然后利用小型升降机直达灯塔顶部，从这里乘坐缆车返回之前的宫殿群，只是这一次落到了铁闸门的另一侧，找到箱子堆后面的火把，将铁闸门炸开。轰碎院子一角的石门进入，穿过环廊进入最后的Boss战。

与在诺曼底的战斗相同，首先是躲避“压路机”的追击，注意躲闪那些使双头槌的士兵，并利用陷阱消灭部分敌人，一路跑进决斗场。这里和诺曼底的区别是四周的水池变成了岩浆，要善于利用二段跳战胜Boss，建议先打左边最难打的那个滚轮螺钉，然后再依次打右边、前边和后边的滚轮螺钉，这样在心理上会感觉越打越轻松，比较容易取得最终的胜利。

最后，Obelix见到了他心仪已久的Panacea，但Geriatrix和他的妻子还是不见踪影，他们被送到赫尔维西亚（古国名，现在的瑞士西部）的日内瓦去了，有一支罗马军队负责押送他们前往。“我们赶快点，3个星期可以到那里。”Asterix说。然后他不得不大喊：“Obelix！我们该走了！”可这个大家伙只是呆呆地望着他的心上人，迟迟不愿意动身。



第四章 赫尔维西亚

Chapter Four:Helvetia



Stage 1

开始的场景是一片水稻田，这里必须消灭100个敌人，可利用稻田里的橡皮筋冲向敌人聚集的方向，也可去场景左侧木板屋后面喝下魔法药水，轻松将敌人击溃。回到出发点找到火把，向出发点正前方前进，喝下箱子顶端的药水，迅速奔向接下来的场景将兵阵击散。

沿着石板路向前，穿过山谷后会看到敌人高高的炮楼，不要从右侧的小路上去，先沿大路找到路边木栅栏的缺口，击碎那里的大炮，再进到营地里干掉剩余的敌人。返回石板路上，很快来到一座石桥边。过桥找到木板平台上的开关打开吊桥，让Asterix点燃火把来到桥头的换人点，让Obelix旋转转轮将吊钩上的Asterix送过断桥，点燃河对岸的炭火盆。

和间谍对话，得知要点燃附近山上的4只炭火盆才能继续他们的冒险，但这里有罗马人的“空军”守卫着。也就是说，每当过去点燃一个火盆时就有飞行的罗马士兵过来灭火，要趁他们到达火盆上空时跳起来将其击毙。点火任务完成后，间谍会打开山洞秘道。

Stage 2

穿出山洞，找到左侧角落里的伸缩平台，从那里上去，再乘小型升降机来到高处，最后乘缆车抵达深谷对面。过去把脚手架上的敌人都打飞，用平台尽头的转轮把Obelix接上来。下面看Obelix的了——打碎铁箱子，沿着山路向下，直到看见左面岔路的建筑物，过去把石块推到石板上，打开通道的门。在下面

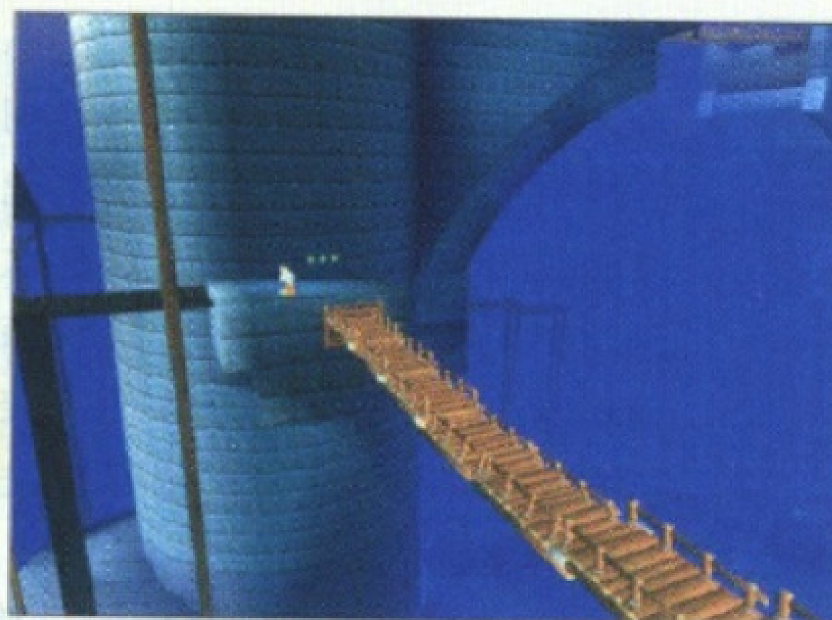
的区域首先会碰到杀死50个敌人的挑战，之后让Asterix爬上门口的平台召唤到缆车，不要理会野地里的兵阵，让Asterix沿着缆车线前进，直到登上海边峭壁的顶端，喝下魔法药水后下去把所有的兵阵击溃，然后原路返回这里，击打墙上的开关打开出口的大门。出去干掉3个金甲将军，上房顶乘缆车向前，直到让Asterix跳进城堡废墟的缺口。小心应付几队使双头槌的士兵，在木板平台顶端乘缆车出发，最后落到隔壁的院落中。把Obelix放进院子，用大炮轰开前方的石门（把石头标靶拖到门口轰击它，在门右边的角落可吃到生命盾），干掉一队小兵后利用弹射装置离开。

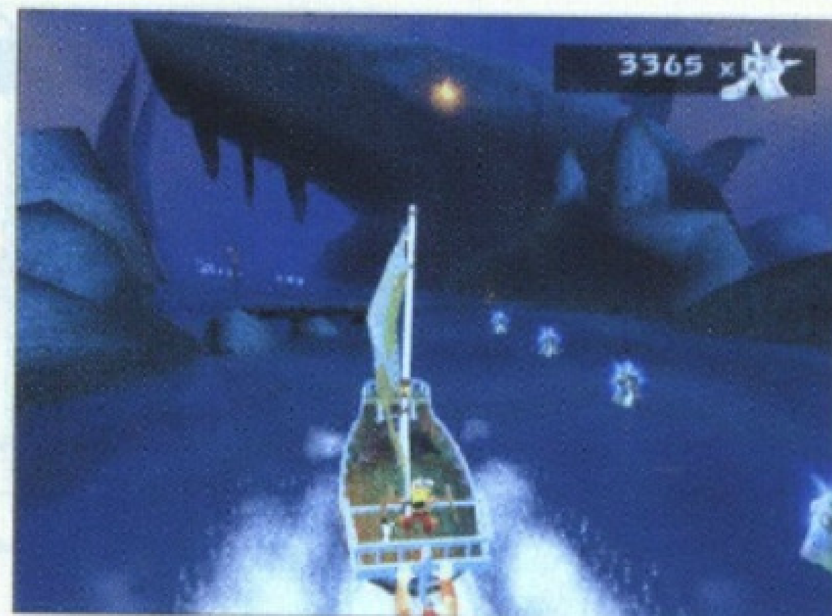
Stage 3

在路口找到间谍，得知恺撒的大军毁掉了桥梁，必须找其他道路通过这里。来到废墟前的木桥上，注意这里的敌人是永远也打不完的，如果不需要在这里赚取更多的头盔可以且战且走，迅速抵达路尽头的升降机旁，最终抵达城墙顶端。让Asterix坐缆车滑行，从恺撒的石像背后绕回来落到木头平台上，利用二段跳攀上城墙的缺口。从城墙另一侧跳下去，干掉50个敌人后可开门与Obelix重新碰面。沿着木头阶梯向上，经过换人点让Obelix用吊钩把Asterix送到城墙上，再放下吊桥让Obelix回到Asterix身边。在城墙上，通过旋转平台到达高处的角楼，找到开关打开下面连通两个区域的门，把大门另一侧的石头标靶拉过来，停在地上指示灯的位置，利用大炮轰开旁边的石门，让Obelix利用弹簧床抵达另一侧城墙上，这里要消灭掉30个敌人，而且要小心那些不停往下扔炮弹的罗马“空军”。之后放折叠桥，和Asterix会合。让Asterix来到高塔侧面的木梯上，在下层会看到3盏灯控制的木开关，Obelix刚才启动了一盏，但只有3盏全亮才可启动桥头的开关。到高塔上层去找到另外的木开关让灯盏变成绿色，下来用木开关放折叠桥，沿着桥对面的高塔向下，找到海边的弹射装置离开。

Stage 4

眼前就是一座孤岛，不过……看到海边亮晶晶的帆船了吗？乘船出海会经历一个有趣的竞速关卡。但要注意帆船的行进受到水流的极大影响，开始的阶段一定要按住方向键“后”尽量减速，但到了后来水流的速度会越来越快，就只能看你的反应速度了，要尽量躲避一路上的暗礁和石柱，到达终点。


三盏灯控制的折叠桥。



海上历险。

Stage 5

上岸后首先要面对40个敌人的骚扰，因为附近有魔法药水，所以战斗会很轻松。在山地的左侧尽头找到弹射装置，从那里弹到高处的山崖上。一路战斗，向右边升降机的方向杀过去。抵达高处后让Asterix坐缆车到左边去，先不忙着让Obelix过来，注意那两个使双枪的士兵，他们会高高跃起从空中戳下枪头袭击Asterix，但只要躲开第一次进攻（看到红色准星后躲到旁边），他们就变得不堪一击了。接着向左边跳过去干掉那两个使双头槌的士兵（跳到他们所在的平台时一定要小心躲避槌头的攻击，此处很容易被打落深坑）。等Obelix过来后打碎山洞口的铁箱，利用弹射装置来到更高的地方，这里开始出现新的罗马“空军”，不过完全可以且战且退，到尽头利用升降机离开他们控制的区域，进入山洞，并乘升降机来到上层。钻进升降机侧面的小洞，往里面走发现别有洞天。沿着酒桶旁的岩石斜坡向高处去，一直来到排放着糕饼的木头架子顶层。找到木桶后面藏着的金桂冠，然后进入石径尽头遍布石台的巨大洞穴。跳上门口附近一个低矮的石台，利用二段跳在石台间跳跃，最后抵达弹簧床面前，利用它弹射到上层，在石径尽头有51个敌人等在那里。战斗过后，启动木开关，让Asterix乘坐缆车来到高处并取得火把。炸开洞穴顶端的洞口，沿路进入结着冰的洞穴。


轰击红色的盖子。

Stage 6

在冰天雪地里向屏幕右边前行，开始阶段很像是一个横版游戏。打发掉不计其数的树藤兵和双枪将，拐弯过桥，来到雪人跟前。沿路向右，打碎雪路尽头的一组箱子找到木开关，放下山上的木头吊桥，沿路来到山顶，那里的弹射装置会把Asterix和Obelix送到新的场景。见过间谍以后开始第三个滑行关卡，这一次的任务只需要1500个罗马人头盔，但这段路程下滑速度很快，不容易一次达成目标。到了山下同样有两个选择：从紫色幡的弹射装置回到山顶继续挑战，或是从绿色幡的装置弹出去直接进入Boss战。

这一次面对的Boss仍旧是满身钉刺的“压路机”，只是战法与前两次有所不同。注意剧场下面广场上的那3块石板，如果依次踩中这些石板，“压路机”顶部就会升起一个小房间。迅速沿石阶返回到广场高处的大炮前，用炮弹轰掉房间里的红色螺钉，四面的滚轮就会张开。和从前一样，迅速到下面去跳进滚轮中打掉连接它们的8颗螺钉即可击溃“压路机”。不过要注意，每个回合过后石板附近就会出现兵阵，这时不要上去硬碰硬，吸引“压路机”向兵阵的方向发射炮弹即可。

Asterix和Obelix沿着楼梯上到二

楼的戏台，在囚车里见到了Geriatrix和他的妻子。他们原本指望Asterix和Obelix救出了所有的人，但显然这只是个美好的愿望。不过他们仍旧可以给两位勇士提供线索。原来他们无意中听到押送者在路上和腓尼基商人的谈话，他们"可敬的"吟游诗人Cacofonix被押送到埃及去了，罗马人对他严刑拷打，然后关在隔音的黑牢里。"真是个好主意！"Obelix禁不住说，"我们怎么没想到，这样就听不到他的歌声了。""可他毕竟是个高卢人！"听到这样的话，Geriatrix气得发抖。然后他拿出他收集的那一片地图，那是他们拯救行动的唯一线索。




第五章 埃及 Chapter Five:Egypt

Stage 1

沿着漫卷的黄沙在峡谷中穿行。过桥后来到海边，有一场消灭70个敌人的战斗，之后让Obelix把Asterix送到土崖的高处，找到炭火盆后下来，把海边小路尽头的铁闸门炸开。进入山谷，利用橡皮筋滑上对面的斜坡可找到金桂冠。下来后穿过拱门来到一片开阔地，这里需要消灭400个罗马人，不过不用担心，每当Asterix踩中沙地中央的石板就可得到一瓶魔法药水，所以战斗是毫不费力的。

Stage 2

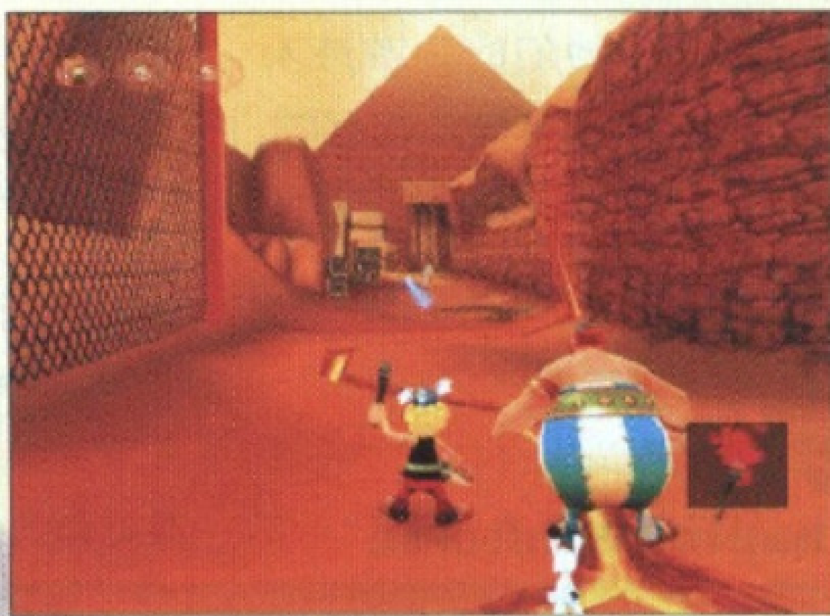
开门，在下一个谷地的战斗之后进入一个放着巨石的空场。把石头推到另一侧去，让Asterix能抵达高处，最终来到一座宫殿前。先干掉大门前的投石车，不然战斗中很容易被炮弹炸伤。消灭所有敌人后，Asterix会从"狗洞"钻出去，找到阿努比斯像旁边的炭火盆，去把铁闸门炸开，把Obelix放进来。用大炮炸开山崖下的石门，穿过去是一条狭窄的山谷，注意拐弯处高悬的铁蒺藜，迎面飞跑过去向左前方跳躲过它的碾压。击溃一个3层的兵阵后，从旁边小路下去会碰到一群头上装饰牛角的海盗，从那里一直向下，来到岩浆喷涌的地带。消灭敌人后，发现前面的吊桥没有放下，不过只要让Asterix从侧面的伸缩平台翻过山崖，去另一侧启动开关就可以了。绕过壮丽的斯芬克斯，远处就是雄伟的金字塔。但斯芬克斯脚下的峡谷里半路会滚落一只巨型铁蒺藜。看到它后拼命往回跑，然后顺着这条路走到尽头，炸开铁闸门。

Stage 3

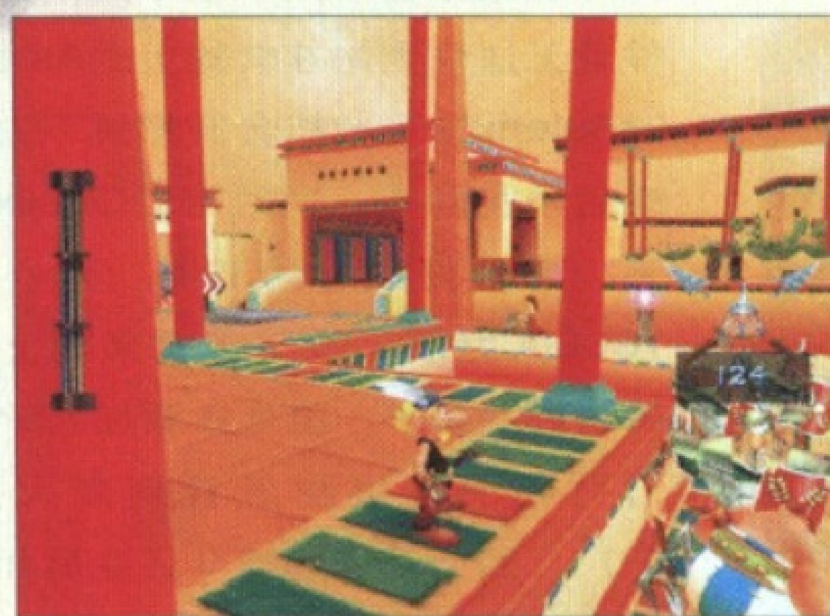
清理掉附近的敌人，发现路被岩浆池切断了。让Asterix乘缆车落到升降机上，平台升起后攀上悬崖缺口，点火炸开路尽头的铁门，让Obelix把巨石推开，沿着小路下去碰到间谍，然后下到海边的区域，这里需要消灭83个敌人。要注意的是，这里开始出现大面积的海盗兵和红胡子的海盗头子（不正是漫画里那个倒霉的海盗么）。战斗之后穿过帐篷来到海边，间谍按照约定放下了折叠桥，找到弹射装置离开。着陆点是一座孤岛，下水沿着顺时针方向环游全岛，找到山洞中的金桂冠，然后在码头乘船开始第二个竞速关卡。

Stage 4

在一片鸟语花香的海边着陆，首先要应付40个敌人。如果生命盾不多，可越过荷花池跳到高处的平台上打牛补



前面就是金字塔。



站在这里，不时下去偷袭。

血。点燃火把，沿着海边的小路向下，点着沿路的炭火盆。在路尽头有一架木质高台，让Asterix拖着它向后去，一直拖到山坡上的炭火盆旁边放手。因为高台会沿着斜坡滑下去，所以下面的行动要快了！松手后立刻点燃手中的火把，跳上左侧的草地平台，向前再跳上一层，看到指示牌后向屏幕右侧连跳，刚好跃上下滑中的高台，再跳进右侧的洞口，沿着那里的小路一直下到前方的院子里，点燃炸药桶，让铁蒺藜滚下山坡撞开铁闸门。等Obelix跑过来，合力控制大炮轰掉前方路上的障碍，进入洞穴，沿路进入山洞深处，来到一片岩浆河前。遇到的第一座吊桥前会有一场应付90个敌人的苦战，如果有耐心的话，建议让Asterix站到吊桥上，然后控制他跳进敌群中打几拳再迅速跳回桥上，Obelix就会自动瞄准一个敌人狠揍，或是抓住他们在空中甩圈，并最终把敌人扔到Asterix跟前（扔到桥上的敌人可以不管他们，任其自动掉进岩浆中，能得到更多的头盔奖励。而且重要的是，Obelix的自动战斗不会损失生命值）。对付第二座吊桥附近的敌人可以如法炮制，最后沿着山洞来到外面。在海边广场上先轰碎3座兵阵，之后继续用大炮干掉200个罗马人。从间谍打开的门出去，来到一座花园。这里的关键是从左侧的花坛跳到高处，旋转转轮放下吊桥，到对面跳进下面的大坑里，落到升降机上，利用它来到大坑对面。利用橡皮筋的冲击力干掉两个兵阵，用火把点火炸开附近的出口，把旁边一块巨石推到出口另一端，攀上巨石跳上更高处的平台，沿着水渠的方向跑下去，重新进入沙漠地带。

Stage 5

前面黄沙遮天，找到山崖旁的间谍谈话开始新的滑行关卡，这里搜集1500个头盔的难度不是很大，奖励仍旧是一颗金桂冠。到了山下，钻进左侧巨大的洞口，干掉那里的海盗小喽罗，但不要着急打碎附近的箱子吃生命盾，因为出了山洞进入那座金碧辉煌的花园之后会面对200个敌人的挑战，而且初期出现的敌人全部是金甲将军和持叉的大块头。建议让Asterix站到岩浆池中央的平台上，不时下去骚扰敌人，但主要让Obelix帮手，干掉大多数敌人。当200人剩下最后10人左右时，会出现单个的金甲将军，这将是Asterix补充生命盾的好机会。

Stage 6

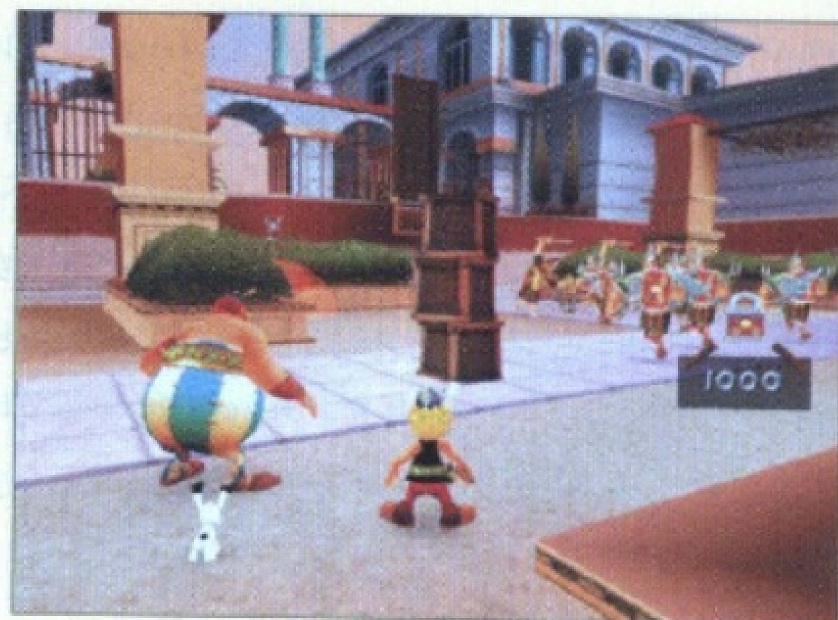
炸开花园另一侧的门出去，两人互相配合，很容易来到花园的最高处，通过弹射装置来到最后的决斗场。这一次的战斗和前面大同小异，唯一的区别是上一关的石板换成了3个木头开关，而且开关旁就是岩浆池，要特别小心，不要被乱哄哄的敌人以及密集的炮弹打落池中。在地牢里，Asterix和Obelix找到了他们的吟游诗人，当Cacofonix要吟唱一曲表示庆祝时，Asterix礼貌地制止了他，因为他们的头儿Vitalstatistix还没找见呢。




第六章 罗马 Chapter Six:Rome

Stage 1

“欢迎来到罗马！”间谍说。这里是恺撒的老巢，而且自打Vitalstatistix被关到这里以来，不计其数的罗马士兵守卫着这座城市。间谍撤了之后，Asterix和Obelix马上就见识了敌人的威力——花园里马上会陆续涌出1000个敌人。这里的战斗应该向前一章学习，让Asterix躲在某个角落或者地势稍高的地方，比如跳到那个被封印的吊桥转轮上面，敌人只能聚集在中间一块不大的区域里，并且无法伤到站在转轮上的Asterix。这时Asterix便可找机会突然跳下去痛扁几拳后再跳回来，同时带动Obelix大打出手。掌握好战斗的节奏，耐心干掉这1000人之后，放下吊桥来到上面，打碎附近的箱子，将生命盾加到5个或6个（可在决斗场附近找到商人进行补充），因为艰苦的战斗还在后面。往前走会看到3个相连的决斗场，在这3个场景里分别会遇到1000、400和1500个敌人的围攻。好在敌人不会一下子全涌到面前，所以战斗中可到墙角喘息。另外，敌人是不会从打开的门进入另外场地的，所以可以让Asterix站在前一个决斗场的门口，用前面类似的战术突击敌人并“调动”Obelix开打。这里需要的只是耐心，耐心，再耐心。



1000个敌人来了……

看到Asterix和Obelix闯关成功，恺撒跑去坚守最后的阵地了。而Vitalstatistix需要找回自己的两个“搬运工”，否则他寸步难行。

Stage 2

穿过Vitalstatistix身后的走廊，躲过罗马宫殿前的巨型铁蒺藜来到最后的决斗场（之前最好在附近吃到5个以上的生命盾，另外在决斗场门口的另一端可存盘）。最后的决斗场内有两台“压路机”在活动，与之前的Boss不太相同。先让Asterix跳上一边的缆车，再由Obelix拉到另一侧尽头，Asterix跳上高台后旋转转轮将不远处的吊桥放下，迅速跑过去跳上桥。此时建议先向右边栏杆方向跑两步，碰到栏杆后再转身面向“压路机”飞奔跳跃，用二段跳的方法跳上红色盖子，再让Obelix去掀掉下面连接滚轮的螺钉。每台“压路机”只需要打掉前后两个方向的滚轮即可。

恺撒最终输掉了他的赌博，他明白高卢人是不可战胜的。现在Asterix和他的伙伴们自由了，他们的欢呼声响彻云霄……





登陆诺曼底（上）

■吉林 夏拉非

作为唯一一款荣获法国诺曼底纪念协会官方推荐的RTS游戏，D-Day挟持的气势显然要高于同期的二战题材游戏《二战英雄》和《寂静风暴——哨兵》，尽管这两部作品也十分优秀，但D-Day依靠自己强力的后援——收集了许多参加过诺曼底战役的退伍老兵提供的珍贵史实，而显得更具历史意义。因此除游戏本身精良的物理引擎——你可通过缩放视角清楚地观察侦察车倒档，坦克开炮时后坐力产生的震动和爆炸的车辆残骸四处飞溅，D-Day更近似一部史料丰富、生动交互式的二战著名战役资料馆，在里面你可查阅每场战斗的历史背景和相关文字、图片资料。最有趣的当然还是亲自操控一场熟悉的著名战役，尽管为了契合历史而损失掉相当的自由度，但作为一次同观看《兄弟连》一样的历史回顾，D-Day在众多二战游戏中显得尤为沉重。

良品 总评 7.8

制作	Digital Reality
发行	Monte Cristo
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：8.0　音效：8.0　创新：6.5　剧情：8.0

配置要求

CUP	Pentium Ⅲ 1GHz
内存	256MB
显卡	32MB以上
硬盘	1.6GB

诺曼底的晨曦

在由我们勇敢的盟军战士和其他前线上的友军兄弟组成的连队中，除了纳粹暴政高压下的欧洲人民和我们自己宁静安详的自由世界，你只能耳闻目睹德国的战争机器对这个世界所作出的破坏和蹂躏。你的任务并不轻松，因为这是1944年。在纳粹取得胜利的1940～1941年间发生了太多的重大事件——联合国在德国巨大的战果催化下迅速成立。我们的后方为战争提供了数目惊人的武器和军需品，连同大量储备物资和一车车准备好战斗的年轻人也被如期运抵。战势开始扭转！自由世界的人民也开始团结一致迈向胜利！我们必须承认这场完美的胜利无可比拟！好运！

第一章 Chapter 1

1944年7月，一支包括6000艘船只、130艘战舰、12 000架飞机连同超过100万士兵的盟军远征队撤离英国，展开了有史以来规模最大的抢滩登陆行动。为了采取突袭行动削弱敌方军力，同盟国决定在诺曼底对希特勒的战争机器实施致命的打击。难道盟军依靠勇气就能击败训练精良经验丰富的德国士兵？还是艾森豪威尔借助蒙哥马利将军同隆美尔的第三帝国战争机器一决高下来取得胜利？这一切的将会在之后的24小时内揭晓。

任务一：佩加索斯大桥
任务目标：占领佩加索斯大桥。

在紧张的敌方禁区着陆后3队大约50名士兵安全抵达大桥附近，派出左边半数以上是反坦克导弹兵的队伍横向移动到道路右侧并慢慢靠近碉堡。从北边攻击，碉堡内的敌人就无法反击。在轰炸碉堡时道路左边战壕内的



盟军士兵夜袭德军堡垒。

敌人会过来援助，将步枪兵较多的队伍埋伏在道路和南北走向的车轨交叉处伏击这些士兵。然后在两方步兵交火时立刻派出反坦克导弹兵摧毁敌设在桥口的88高炮，占领高射炮后让侦察兵爬上桥头岸望塔，对面的敌人数量和军力远胜于刚刚解决掉的守军。将反坦克兵混排步兵安置在桥中央，先用88炮消灭目前视线所及的两个战壕内的敌人。当敌方出动坦克时一定不能让士兵冲得太近，只需等反坦克兵炸毁妄图过桥的两辆坦克即可。由于这时敌人只剩下少量步兵防守桥头，现在只需派出全部士兵将对岸的几栋建筑内的敌人消灭并占领此地即可取得胜利。

任务二：Merville Battery
任务目标：夺取或摧毁碉堡（主）；与抵抗军接头（次）。

尽管同法国抵抗军接头的任务不是必须完成的，但如果没有他们的援助，要想拿掉敌人位于西北角落的碉堡就会非常困难。因此靠近敌人防线后不要去惊动他们，派出侦察兵小心地探查前方敌人的兵力，整个队伍先向南平行移动至一栋两层的法国庄园，在这里可得到一定数量的援军，尽管人手增多但要注意保护这些法国人，如果他们阵亡，那么在以后的战斗中法国抵抗军是否愿意同我们合作就会成问题。地图上唯一一条公路基本上就是安全地区和敌营的分界线，首先借助抵抗军中反坦克士兵的火箭弹摧毁敌人的装甲巡逻车，然后在侦察兵探明路线后选择从敌人设置堡垒最少的北侧向目标碉堡行进，沿途只有几个埋伏在战壕中的敌兵，对我方目前的兵力根本造不成威胁。派出反坦克兵（或工兵）攻击西北最大的碉堡，碉堡本身不会反击，但旁边小丘上的机枪手可能会对前去摧毁堡垒的士兵发动攻击，因此需要用几名机枪手在小丘下面阻止这2名敌人。将主碉堡摧毁后接下来的任务就十分轻松了，只要派出一名工兵和几个步兵护驾就可从北至南逐个炸毁（爆破快捷键是“D”）余下的4个堡垒。

任务三：Ste Mere Eglise，
任务目标：守护小镇的石桥（主）；让利奥波德或安托万破坏掉警报器（次）；为伞兵做好着陆标记（次）。

现在是发挥反抗军优势的时候了，注意这些民兵并不擅长战斗，所以要避免向南靠近敌人。根据迷你地图上显示的着陆点（黄色）和警报器（红色），分别给反抗军分配任务。首先派出熟悉电路的利奥波德或安托万进入仓库旁边的哨岗拆卸警报器，等到哨岗上面的钳子图标消失就表示警报被成功解除了。然后将这6名反抗军分别派往地图北边沼泽地的6个红叉标识的着陆地点，只要他们靠近这些地点就会变成绿叉。等到屏幕顶端的倒记时归零后盟军的伞兵就会覆盖这片区域，但几乎在着陆的同时就会有2个以上的遭遇战出现，因此只能尽快地控制队伍消灭眼前的敌人，尽量保住更多的兵力来收复这个小镇。首先可让仅有的几名狙击手对付建筑物内的敌人，如果派出足够的机枪手和步兵就可更快地消灭目标，但可能会损失一些队员。靠近小镇中央的教堂可解救被困在这里的一队工兵，让他们去阻止即将到来的火车。只需让一名工兵将炸药安置在桥头即可将铁轨摧毁，这样敌人的火车就会被阻断在小镇上无法及时完成物资输送。目前已扫除大部分阻碍，就剩下南边的石桥了，这里有敌人重兵把守，但只要能抢到位于铁轨附近一栋民宅旁的PzⅢ式坦克就可取得有利地位。这里难度比较大，因为有一批敌人只要发现我方士兵就会去乘坐坦克，那样的话再摧毁坦克就十分困难，所以要先设法悄悄靠近坦克旁的建筑，然后立刻冲上去，只要夺得这辆重装武力，对付敌人步兵就会非常容易——可轻松利用侦察兵或狙击手的超长视野配合坦克的长射程将敌人的重型武器统统干掉（如果没有坦克，也可使用桥头敌人的加农炮），8分钟内占领这座石桥后在南端插上英国国旗，就可安心地等待坦克援军气势浑雄地驻进小镇了。

任务四：最长的一天
任务目标：夺取奥马哈海滩（主）；占领德军总部（次）。

抢滩开始后先后会有士兵、坦克、士兵共3批队伍抵达被弹雨蹂躏得狼狈不堪的奥马哈海滩，四处密布的障碍并不能阻挡士兵的冲锋。不用去留意沙滩上密密麻麻的地雷，士兵会自动绕开行进，只有车辆会被这些武器破坏，因此在工兵将地雷排除之前一定不要轻举妄动。先头部队依靠人数就能将滩头的德军消灭掉，如果对付小型堡垒和重机枪感到吃力的话，可派出狙击手抢先击毙机枪手或炮手。对于我方威胁最甚的碉堡和加农炮基本都横列在悬崖边缘，因此只要大多数战士靠近陡峭的山壁就可安全地从中央唯一的缺口冲破敌人防线，绕至碉堡后面逐个破坏。一旦所有的堡垒和德国狙击手被肃清，就可让工兵将地雷排除，为坦克开道。德军在奥马哈设立的总部就在地图中央，用坦克可轻松占领这里，但要注意至少安置2辆坦克在这里镇守一段时间，因为不多时敌军就会派出一辆坦克来试图夺回司令部。成功占领敌总部后，余下的工作就是处理南端山谷两侧的敌人后防，由于这些高射炮和堡垒地势高射程远，因此坦克不易安全靠近，最好的办法是借助空袭和高射炮支援将这些长程武器摧毁。要注意的是最东边的防线有防空炮，因此不能使用空袭打击，会损失我方的轰炸机。在扫除大多数远程火力的威胁后，派出一队步兵就可从西边的小径绕到碉堡后面将这里的守军肃清，之后就可用所有的兵力吃掉东边防线，占领德国军营完全控制奥马哈。

（待续）



争夺桥梁的战斗通常会花掉较长的时间和更多的远程武器。


成功抢滩后，战斗会变得轻松一些。

网间急报

中国台湾省网络游戏排行榜

(2004年9月上旬)

1.	魔力宝贝 3.0
2.	童话——国王的新衣
3.	新天上碑 2.80——天上奇人
4.	天外 Online
5.	希望 Online ——鬼马夜总会
6.	EI Online ——血之审判
7.	O2 劲乐团
8.	童话——天方夜谭
9.	N-age 3.0 ——梦想 e 甸园
10.	梦幻之星网络版——Blue Burst

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

光荣发布PC网络游戏《真·三国无双BB》2006年投入运营



9月13日，日本光荣在东京召开发布会，宣布将与日本Softbank集团旗下的Yahoo BB与BB Serve进行业务合作，开发《真·三国无双》系列的PC版网络游戏，名称暂定为《真·三国无双BB》，游戏预定于2006年春季正式投入商业营运。

《真·三国无双BB》的开发以PS2游戏《真·三国无双》系列为基础，将是世界首款动作类网络游戏，玩家可以自己创建角色，与数千名玩家一同在三国战场上奋战。游戏暂定提供少数人战斗、多数人战斗和大规模战斗三种战斗模式。少数人战斗适合短时间玩，玩家可独自一人或召集少量同伴参与战斗，并在此同时培养自己的角色；多数人战斗可接受所属军团的命令，进行数十至数百人参与的战斗任务，凭借战功在军团内出人头地；大规模战斗则允许千名以上玩家参与，是军团与军团间争夺霸权的规模战役。玩家在游戏中可以使用大量武器，但不会扮演将军加入战斗，只能扮演名将的部下。

《真·三国无双BB》在日本的经营目标是2006年实现30万人在线，销售额达到40亿日元。

韩国网络游戏排行榜

1.	Fantasy LIFE
2.	冒险岛 Online
3.	天堂 II
4.	君主
5.	天翼之链
6.	天堂
7.	魔法飞球
8.	奇迹
9.	精灵
10.	Yogurting

资料来源：韩国 Rankey 站

史克威尔-艾尼克斯发布新网游《幻想之星——至尊魔戒》



日本最大的网络游戏经营商史克威尔-艾尼克斯(Square Enix)日前在其官方网站上发布消息，公布了开发中的PC MMORPG新作《幻想之星——至尊魔戒》(Fantasy Earth: The Ring of Dominion)。《幻想之星》的故事设定在一个幻想的魔法星球“多明尼恩”，为了争夺一枚充满魔力的“至尊魔戒”，多明尼恩最强大的五个国家彼此战争不休，直到一位注定要解救苍生于危难的少女出现，号召有志之士为了维护世界和平而奋战。

《幻想之星》也是一个以爽快的动作成份为卖点的3D MMORPG，玩家在游戏中可以尽情享受PK的乐趣，也可以另外组队进行工会战、攻城战。游戏中也拥有部分策略成分，强调战略部署的重要性，要求工会队伍中每个人物、职业都有其不可替代性。游戏预计在2005年推出。

云网销售风云榜

(2004年9月上旬)

1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	盛大网络游戏卡
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	网星（魔力/轩辕剑）直充
5.	华义 WGS 游戏卡
6.	剑侠情缘网络版
7.	奇迹（MU）网络游戏卡
8.	破天一剑
9.	A3 在线储值
10.	命运 II

资料来源：游卡销售云网

网易新网游《飞飞》开始内测

由韩国AeonSoft开发，网易代理运营的网络游戏《飞飞》(Flyff)于9月13日开放内测，首批发放5000个限量账号。《飞飞》是一款重视组团、公会、玩家间实时通讯等方面功能，试图建立一个互动更为紧密的游戏玩家社群的网络游戏。在玩法上，游戏标榜其“天上飞”的特色，即玩家等级提升到一定程度后可以利用扫把、飞艇等工具在全3D的环境中自由翱翔，并且可以在空中展开战斗。目前这款游戏在韩国已经进入公开测试阶段。



网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《豆豆秀》	三次内测	9月18日	开始第三次内部测试
《仙境传说》	新服开放	9月17日	推出能够让玩家在地图中自由PK的服务器，并进行内测
《咕噜咕噜》	版本更新	9月16日	添加了GMTool功能，修改了经验值的算法，杜绝外挂
《英雄王座》	二次内测	9月15日	开放新地图、任务、装备，并调整人物的等级上限和经验、经济系统
《神州天戈》	版本更新	9月13日	开放新资料片《桃花仙境》
《天骄II》	封闭测试	9月13日	正式进入内部封闭测试阶段
《天堂II》	新服开放	9月10日	新开上海、福建及重庆三组服务器

热点追踪

大陆网络游戏开发小组系列之十三

在光荣与梦想的《边缘》
访北京飞越梦幻科技有限公司

■本刊实习记者 小虾

采访网络游戏开发小组对记者来说，有时是惬意的，有时是苦闷的。我们可能是在星级写字楼里和著名游戏开发商的主创人员高谈阔论，也可能在民居改建的“陋室”中与默默无闻的追梦者品尝辛酸。当然，无论面对的游戏开发者是谁，在采访任务开始前我们大多都对他们有所了解。可这一次不同，当我们出发去中关村寻找“飞越梦幻”时，我们对这家网络游戏开发商一无所知，而且只是在圈内熟人的指引下才知道这家公司的存在。飞越梦幻是否如目标、像素那样在艰难中起步？他们开发中的产品会是什么样子？带着这些疑问，我们走进了苏州街18号的长远天地大厦。



飞越梦幻公司的英文名为“G.E.T.”，是“游戏、网络、平台”3个单词的缩写，同时读作“Get”，有向着光荣与梦想的目标而努力的寓意。

一

走出4层电梯右转，红色的“飞越梦幻”标志就映入我们的眼帘，走进公司标志所在的写字间，发现这里是一个有百余平米的大厅。除去装潢考究的会议室和总经理室，其他部分就是所有开发人员的工作区了，加上旁边被开发人员占据的另一大间屋子，整个团队的工作环境宽敞而舒适。在处于创业阶段的游戏开发公司中，这样的工作环境的确是非常少见的。

在会议室，飞越梦幻的研发总监江万江接待了我们。询问之下才知道，江万江本人曾供职于上海软星，参与开发了《大富翁6》、《仙剑奇侠传三》等游戏项目，作为一名程序人员，他参与了《仙剑》系列3D引擎的编写，应该说有相当丰富的游戏开发经验。来到飞越梦幻之后，程序出身的江万江负责了新3D引擎的研发，目前用这款引擎制作的3D网络游戏《边缘》已进入了最后的研发阶段，可能在未来几个月内开始封闭压力测试。

江万江介绍说，《边缘》是一款以欧洲中世纪魔幻题材为背景的全3D MMORPG。游戏的特色是其剧情庞大的全开放式任务系统，剧情需要全服务器大多数人来共同完成。谈起这款游戏的开发，江万江就显得十分兴奋。他介绍说，北京飞越梦幻科技有限公司成立于2003年年底，有员工40人左右，其中策划3人，程序8人，美术有15人左右，目前全部都投入到《边缘》的开发当中。事实上，在《边缘》开发之前大多数人员就已聚在一起，互相熟悉和磨合。游戏开发项目启动后，为了给开发创造一个安静平和的环境，所有的开发人员都在2003年底移师河南郑州，进行了9个月的封闭研发，直到今年8月份才再次返回北京，这时他们的游戏开发工作已基本完成了。

每个团队都有其增强自身凝聚力的法宝，江万江认为飞越梦幻的团队和其他开发团队还是有所不同的。首先游戏开发人员全部是喜爱游戏、喜欢游戏开发事业的人。在这个团队里有相当一部分人都是第一次进入游戏行业，他们的教育背景可能是金融、电子等不相关的行业，但他们都是一群疯狂的游戏爱好者，能参与游戏开发是每个人的梦想，因而每个人的积极性都很高。在封闭开发的日子里，整个团队的所有


飞越梦幻的开发环境也许会令许多同行艳羡不已。


写字间一角，常见的铺盖被褥见证了许多个不眠之夜。

人都在一个地方同吃同住，上下级之间没有任何繁文缛节，亲切得像兄弟姐妹一样。这样的环境容易培养轻松的空气，给了开发人员极大的自由度。开发中遇到了问题可能会发生“争吵”，但这都是工作范围之内实事求是的讨论，平日民主集中的氛围对开发工作大有裨益。在江万江眼中，凝聚力就是在工作中一点一滴培养的，而不是组织任何硬性活动得来的。说到这里，江万江认为我们可以和“麦总”进一步讨论这些问题，因为“麦总”是个“很有想法的人”。

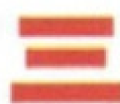


过了一会，我们眼中神秘的“麦总”冒雨赶回了公司。原来“麦总”是开发人员们对他们的总经理盛洪的“昵称”——因为盛洪的英文名是“Mike”。从这个细节上我们能体会到公司内和谐融洽的气氛。面对面坐下来，盛洪承认自己是这款游戏的独立投资人和早期的策划者。当我们希望了解他在做游戏之前的经历时，盛洪开始并不愿意提及。后来他才提到自己也是做程序出身，以前曾为日本等地的厂商做过程序的外包任务。但这正是他不愿提及的地方，因为他认为程序是游戏制作中最没有技术含量的。“这就好比修房子，你能为房子造一扇门，但不能说你就会修整栋房子了。”盛洪形象地比喻。基于他对游戏的热爱以及国内游戏开发的薄弱现状，盛洪决心作出自己的一份努力，这就是他最初的“光荣与梦想”，也是开发团队“飞越梦幻”这个名称的由来。

这款中世纪风格的游戏初看起来画风有些类似于《天堂Ⅱ》，但盛洪强调这是一款完全中国化的游戏。“我们考虑到中国玩家对自己的历史太熟悉了，因此希望用欧洲风格给玩家带来新鲜感，并且在游戏系统上秉承了国内玩家崇尚的简单、直观的风格。可这并不代表我们是在彻底取悦玩家。”盛洪说，游戏的背景是黑暗与光明的较量，但在游戏的第一章《失落的圣骑士团》中到底是光明势力战胜了黑暗，还是反之，需要根据全体玩家的选择来决定。如果达不到一定的条件，甚至可以一直不触发第二章的情节。说着这些时，盛洪的脸上洋溢着自信，那就是他理想中的游戏。但这个创意在我们听来十分新鲜，也有一定的冒险性。对此盛洪坦然地说：“我现在做游戏并不是为了赚钱，否则我完全可以去其他行业。我并不指望所有的玩家都喜欢它，只要它能吸引固定的玩家群就是我们的成功。”“坦白地说，我们目前的实力可能和国际上的游戏开发团队还有差距，我们可能会失败，但第一款游戏即使不成功，也会为我们积累经验，积蓄人才。在我看来我们最大的财富就是所有的开发人员。我们将一起去造一个梦。”盛洪坚定地说。


盛洪向记者阐述他的游戏理想。

在外面的写字间里，盛洪带领我们观看了游戏的最新开发画面。从极具创意的游戏选人画面到游戏中的动作演示，看起来都极具水准。盛洪兴奋地告诉我们，游戏在基本不逊于《天堂Ⅱ》画面的同时，可用非常低的配置流畅运行，甚至连TNT显卡都可支持。演示中一个人物的多边形数大约只有《天堂Ⅱ》的1/2强，但视觉效果并不显得比《天堂Ⅱ》有多逊色。



采访在窗外瓢泼的秋雨中结束，盛洪和记者一起来到楼下，恰好在他那辆黑色奔驰轿车旁分别。盛洪最后留给记者的话令人印象深刻。他说：“中国的游戏产业需要有人去奋斗牺牲，我们可能不成功，但我们留下了教训，后人的路走得就会比我们更容易。”这将一个理想主义者的心扉袒露无疑。但站在那辆奔驰轿车旁，听着这略显悲壮的话语，记者不禁有些错觉。长久以来，我们印象中已习惯了理想主义者是与艰苦、恶劣的环境划等号的，似乎也只有在这样的环境中才有纯粹的理想者。对盛洪来说，他相对来讲自然是个“有钱人”，但是还一直在为了游戏的理想而追逐着，这不得不说是值得人敬佩的。因为在商业化的大环境中，这样幸福的理想者或许更加可遇而不可求。


开发人员向记者演示《边缘》的方方面面。

飞越梦幻，愿你们的光荣与梦想成真。P



不谈虚拟 我们看实际



华义点卡篇

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

自从《石器时代》上线以来，随着日常的销售和每次版本更新，我们都能看到大量图案和包含内容不同的《石器》点卡逐渐上市。如此大规模发行的点卡系列，无论是对普通玩家还是点卡收藏者来说都可能是有心无力的，所以这一期我们仍旧把目光投向《石器时代》及其衍生的点卡等周边产品。版面所限，不可能列出详细的收藏目录，我们要做的只是略尽绵力，给普通玩家一个查漏补缺的小小提示。



▲《家族开拓史》的贺年图案点卡，人物主图缩小，突出背景图喜庆的气氛。

《家族开拓史》

华义早期的卡片材质与目前的卡片一脉相承，都是用厚质塑料为原料，卡片十分结实，比纸质点卡更耐久藏，但缺点是不如PPC胶材质的点卡柔韧性好，卡面容易划损。这个时期主要的点卡是1060点、620点和300点的WGS会员卡。图案是《石器》的人物与宠物。从《家族开拓史》开始，每逢新年华义都会发行带有贺年图案的特色卡片，值得玩家们好好搜集。

《新9大家族》

目前华义的点卡大致可分为计费卡和宠物卡两大类。宠物卡一般是在出售的各种宠物卡包中出现的，图案以附送的随机虚拟宠物为主。计费卡的图案则以人物为主，图案有吉米、库比等多个图案，卡片设计色彩明快，活力十足。我们看到的《新9》点卡大致有620点/30元和300点/15元两种，而且从这个时候开始一个系列的图案大多都是以人物和骑宠为单一主题，而不是像早期那样一个系列中混有人物和骑宠的图案。



▲《新9大家族》也发行过贺年图案点卡，其普通点卡的背景图案也十分漂亮。

《宠物进化史》

华义随《宠物进化史》的发售推出了龙蜥卡、鲁比卡、狼人卡、春满钱坤卡等多种宠物卡包，其中都赠送相应的随机属性虚拟宠物一只。这个时期更常见的点卡还是包周、包月卡，图案里出现了《宠物进化史》中新增的卡克普等新宠物的图案，而且卡面设计上不但有"单人"图案，也有争夺宠物蛋等有趣的情景图案，设计上更为活泼。



▲《宠物进化史》的普通点卡主图更为丰富了。

《海贼王遗迹》

我们现在看到的卡片是2003年6月伴随《石器》6.0上市而推出《夏日清新包》、《沁凉消暑包》和《碧波荡漾卡》三款产品中的部分点卡图案。《夏日清新包》共分两种组合，两组中都包含《海贼王遗迹》游戏光盘一张，并随机赠送《中华客栈II》或《轰炸鸡》游戏一套。购买此包的玩家在当时还可以参与抽奖，赢得新的虚拟物品。而《沁凉消暑包》和《碧波荡漾卡》中除含有游戏客户端之外，分别附有WGS300点数卡一张，其中前者还附送下海说明书、新手村地图和海蓝装备组一套（兜、铠、棒）；后者则拥有地属性的塔斯摩米、水属性的欧西摩米、火属性的洛德摩米、风属性的艾尔摩米以及随机属性的6.0版本新宠两栖稀宠人鱼一只。《海贼王遗迹》目前还能看到蛮牛、月兔等主题图案的点卡，它们内含的虚拟物品自然是不同的了。



▲《夏日清新包》、《沁凉消暑包》和《碧波荡漾卡》中可以有不少好东东。



▲魔蝎卡、月兔卡、蛮牛卡、栗之魅惑卡和龙蜥卡各送主题图案的随机宠物一只。

《石头就业所》

因为目前已经可以方便地在线充值，所以市面上可以见到的《石头就业所》主题的点卡似乎没有以前多。在图案设计上也延续了之前人物与宠物图案结合的方式，背景色彩显得更亮丽，但是没有图案的衬托，使得卡片图案稍微有些单调。对《石器》点卡的收藏者来说，每一枚不同图案的卡片都有明确的编号，确实给收集工作带来极大方便，但纵观整个系列的点卡，卡片图案设计稍显雷同是有些遗憾的地方，如果每个版本相应主题的点卡能区别出截然不同的风格，并尝试更多的变化组合，可能会更加受到收藏者的喜爱。



▲毒煞蔓延卡，附送虚拟宠物端午毒蛇一只。 ▲音波来袭大鸟卡。附送虚拟宠物大嘴鸟一只。



▲品种繁多的《石器时代》包月卡。



▲2003年12月5日发售的《疯狂原始人3》包月卡。

回答问题拿大奖！

1.《石器时代》中“月神之服”的制作都需要什么东西？

2.白狼勇士就职需要什么宠物练级？

3.白狼勇士就职需要打3颗牙，这3颗牙的名字是什么？

4.“阳焰石盾”的制作都需要什么东西？

将以上答案发至xiah@popsoft.com.cn，您就可能得到华义官方提供的《石器》主题T恤、便签本、手机链等周边礼品。物件虽小，但却很实用哦，快快来信吧！



画龙点睛

神话

《神话R.Y.L》人族PK系统分析

■北京 颓废的伤疤

PK一直以来都是《神话》里玩家热衷的"全民健身"运动。而在网游中PK系统肯定要涉及平衡性的问题，缺乏平衡性的游戏必然导致某种职业的泛滥和其他职业的"冷门"。按照目前的情况来看，《神话》的PK系统还算是比较平衡的，没有出现明显的职业分歧。在神话中，职业相克的原理是：体力系职业克敏捷系职业，敏捷系职业克魔法系职业，魔法系职业克体力系职业。如此一来，若能将各个职业间微妙的平衡性拿捏得当的话，无论对于单打独斗还是国战都能带来不可忽视的好处。由于篇幅所限，不能将两个种族间的所有的职业和加点法一一分析，笔者在这里仅分析一下人族对战兽族时的优势和劣势。

一、斗士

斗士以其多样化的练法和潇洒的外型一直以来都占据了人族阵营中"人气之星"的位置，在一个队伍中斗士的比例往往是最高的。因此已经涉足或者准备涉足斗士的玩家都应该将斗士相对于兽族中各种职业的优劣了然于胸。



1.斗士VS武士： 斗士和武士对战是一场很"男人"的战斗，双方的战斗没有什么技巧性和相克可言，完全就是装备和HP之间的比拼。在这两种职业的战斗中，如果对自己的装备和等级没有太大信心的话，还是不要轻易出手为妙。

2.斗士VS骑士： 斗士相对于骑士来说比较吃亏。骑士的特点是防高血多，而斗士解决战斗的方法恰恰是"速战速决"，长时间的疲劳战显然对斗士没有太大的好处。如果在国战中无法避免与骑士对决的话，建议玩家在战斗中使用"恨世击+花鸟乱月"这两种技能。它们的特点是爆发力强，瞬间可以给对方造成相当大的伤害。而取胜的关键就在于斗士能否在技能的冷却时间内坚持下来。如果一场斗士对骑士的战斗中玩家能够有时间施放两次"恨世击+花鸟乱月"的话，那么获胜的希望还是相当大的。

3.斗士VS神射手： 斗士和神射手间的正规战斗基本上没有悬念，一般神射手的火箭攻击力一箭可以打掉斗士500～800的血，所以遇到神射手以净炎等技能脱困才是上策。

4.斗士VS无影者： 斗士对于无影者来说是最具优势的。在战场上一旦看到无影者现形马上施放网子将其罩住，随后以"恨世击+花鸟乱月"将其击倒在地。在目前的国战场上，斗士是最多也是最常见的用于对付无影者的职业。修炼好"网子+恨世击+花鸟乱月"是作为一名斗士的基本功。

5.斗士VS魔斗士： 魔斗士现在是公认的克斗士的职业。在国战场上斗士经常会被魔斗士轻易秒杀，所以在和魔斗士的战斗中要注意尽量将血量控制在较高水平。

二、弓箭手

1.弓箭手VS武士： 弓箭手的优势在于敌人未近身之前能够对对方造成相当大的伤害。如果对方近身的话，那基本上是"凶多吉少"了。建议弓箭手在成长中孤注一掷，放弃防御力和血量方面的投资，全力增强攻击力。在大规模城战中，弓箭手还应该特别注意敌人的网子，如果不慎中招一般都在劫难逃。

2.弓箭手VS骑士： 骑士和武士间的差别本不大，因此战斗中的注意事项基本和武士相同。不过骑士相对于武士来说血防更上了一个层次。在城战中建议不要一对一地对抗，能避则避。

3.弓箭手VS神射手： 弓箭手和神射手间的战斗是针尖麦芒的较量。弓箭手使用的是箭矢类，而神射手使用的是枪械类。神射手的血量略比弓箭手高，不过在大规模城战中这一点基本可以忽略，他们之间的胜负很大程度上受运气左右。



4.弓箭手VS无影者： 弓箭手和无影者可以说是最为相象的职业了。双方在成长过程中几乎都是全加敏捷，同时升级所加的点数同样是1.5力和1.5敏，隐身和发掘也是双方的得意技能。在国战场上双方很难分出高下。

5.弓箭手VS魔斗士： 魔斗士在国战场上是弓箭手天生的猎物。一旦遭遇魔斗士，建议马上使出"隐身+一箭必杀"。由于一箭必杀在隐身时有攻击力加成，很少有魔斗士能够承受住弓箭手的猛烈一击还能还手。

三、巫师

1.巫师VS武士： 前文已经提及，魔法系职业是克体力系职业的，巫师也正是武士的克星。不论是在单人PK还是在国战中，巫师的"五魔连发"绝对能够让任何一个等级相差不很悬殊的武士马上躺在地上仰望星空。不过巫师虽然拥有强大的攻击力，但防御力、血量十分薄弱，战斗中要时刻注意对方隐身偷袭和武士近身攻击才是立足的根基。

2.巫师VS骑士： 骑士相对于武士的优势是血量多，因此巫师在和骑士的战斗中不能像对战武士那样轻松，建议巫师学习一下暂停术来延缓敌人的行动，以备不时之需。

3.巫师VS神射手： 巫师和神射手间的战斗几乎是没有悬念的，唯一取胜的方法是在对方的攻击蓄满气力前找到他，并回报以强力的法术攻击。目前巫师的装备普遍都是"小刀+盾牌"的组合。使用盾牌无非是希望在混乱的国战场上有几次能够弹开敌人的致命一击。

4.巫师VS无影者： 和神射手一样，无影者对付巫师也有一套办法。如果巫师想和无影者战斗的话，唯一取胜的机会只能是在对方出手前找出其真身。

5.巫师VS魔斗士： 虽然魔斗士使用的也是魔法，但由于他还具备某些幻术的技能，整体实力明显要比巫师高出一个层次。在战斗过程中遭遇等级相当的魔斗士基本很难取胜，还是乖乖退到后方等待弓箭手将其放倒比较合适。

四、幻术师

1.幻术师VS武士（骑士）： 幻术师对武士（骑士）的战斗是绝对轻松的。就算让对方近身了，也只能是被幻术欺骗而徒劳无功。不过幻术师的威力更多体现在单人PK的战斗中，在大规模战斗中应时刻注意附近敌人的隐身突袭。

2.幻术师VS神射手： 一个字，跑。幻术师没有像巫师那样强力的魔法，就算在对方出手前发现了对手踪影也很难将其置之于死地，如果不想做无谓牺牲的话还是走为上策。

3.幻术师VS无影者： 幻术师在对无影者的战斗中还是有少许机会的。只要在发现了对方真身后有足够时间放出封印，那胜利便不是不可能。不过这个战略的成功率不高，毕竟在封印放出前别人可能早已抢先下手了。

4.幻术师VS魔斗士： 双方的实力不相上下。主要是看操作、装备、等级多方面因素来决定胜负，当然运气成分也是不可忽略的。在大规模的战斗中，幻术师更多充当的是一个辅助性职业，主要功能是将对方的反应激化驱逐掉以及定住冲过来的武士（骑士）。作为幻术师在战斗中不能一味逞能，遇到敌人能杀则杀，不能杀就应该果断撤退。

五、主教

1.主教VS武士（骑士）： 主教的PK模式比较单一，一般是"圣光阵+光之锤"的组合攻击。在同武士（骑士）的战斗中只需反复使用这两种技能，武士基本上是没有还手之力的。但骑士则略有不同，由于其天生血量多，经常会造成主教在对方还未断气前自己的蓝血已经耗尽。所以对骑士的战斗还需要量力而行。

2.主教VS其他职业： 主教在同除武士（骑士）之外的职业对抗中主要看的是操作方面。主教能够晕眩对手，能够自我补给，拥有较高的魔法抗性。在大规模战斗中如果拥有抵御神射手一击的实力，那基本上能通过操作来战胜对手。



喜欢玩"3C"的玩家一定经常在游戏的读取画面看到这样一句话——没有最强的英雄，只有最强的玩家。而将此句延伸到《神话》内同样能得到印证。希望玩家朋友们不要产生"职业歧视"。毕竟，只有通过各种不同职业间的融洽合作，才能更好地在《神话》的天空中生存下去。P

画龙点睛

■上海 冰糖

《墨香》新手指南

腾武数码运营的《墨香》改编自韩国同名人气武侠小说，是一款以东方神秘武学世界为背景的大型3D MMORPG。《墨香》画风独特，且PK系统随意开关，没有任何PK惩罚，所以在近期被许多玩家所关注。如果你想在《墨香》的世界中轻松畅游，实现自己的武侠梦，那就随笔者一起度过刚出生的这段“艰难”时光吧。

初出茅庐

作为新手，需要了解的东西非常多。我们从快捷键说起，比较实用的是“C”、“S”、“I”，分别用来查看状态栏、技能栏和道具栏。“G”和“F”可分别打开帮派栏和好友栏。这两个快捷键都是与群体社交分不开的。“N”是传书快捷键，使用它可迅速查看自己收到的各种传书信息(传书相当于短消息)，在玩家不在线的情况下也可收取，上线时系统自动提示。有了这个功能，即使朋友不在线也可给他留言以便联系。

熟悉操作之后，当然是立刻拿起武器去闯荡江湖。初期伤害力最大的武器是剑和刀，因为《墨香》的自由度相当高，没有任何职业、种族、武器方面的严格限定，所以初始时使用什么武器并不太重要，推荐新手选择这两种


白鹤亮翅。


鸣沙山场景具有浓郁的中国传统风格。

武器是因为升级速度会相对快些。新手的人物初次升级后会得到6个属性点，并且得到一个“连击技能”。在战斗中，连续按“A”键或者“Ctrl”键就可实现连击。连击技能会增强攻击的威力，并且增加战斗中的动作招式，如旋转、踢打、飞砍等细节上的动作。属性点的分配是每款游戏中都要面临的问题。力量、敏捷、体力、心脉构成了《墨香》中人物基本属性的四大元素。其中力量用于提升近程攻击威力和奋力一击的几率；敏捷用于提升远程攻击威力以及增加攻击距离；体力用于提升HP值，增加防御；心脉则用来提高内力和护体。上文提到过，《墨香》的自由度很高，玩家不需要用固定的模式来分配属性点，而是可以按照自己希望的发展方向来加点。比如，剑客、刀客可以增加力量为主，远程攻击的弓手则可忽视力量着重增加敏捷。

《墨香》中的技能非常丰富。技能分为两大类：武学和特殊技能。特殊技能又分为战斗、轻功、动作、生活。战斗技能中的各种技能是需要一定的技能点才能学习的，这些技能点在平时打怪升级获得经验值的同时获得；轻功技能用来提高人物在游戏中的移动速度；动作技能包含打招呼、表情等一些交流常用的动作，目前暂未开放；生活技能包括了一些非常常用的游戏活动，如组队、交易、比武等。生活技能还包括“打坐”技能，尤其对新手来说，没有很多钱来购买补给品，打坐可恢复人物的各项数值。

再战江湖

5级，对于新手来说是个转折点，也是《墨香》中的第一个分水岭。之所以


五行阵。

这么说，是因为这时玩家需要选择一个主要的武器发展方向。武学技能将首次出现在我们面前。在兰州的戴震（文溯阁）那里可买到各类武器的技能书，不同的技能书增强不同的武器攻击力。如何选择全看个人喜好，这里要提到的是，武学技能需要一定的修炼后才能熟悉运用。初始技能是不能拖到快捷键中使用的，需要修炼到1层之后才可设置在F1～F10的10个快捷键位置上。升级技能的唯一途径当然就是继续行走江湖，清除江湖败类，还世界一个清宁。

画龙点睛

◎足球经理在线

《足球经理在线》转会心得

■北京 纯情

球员转会在任何一款足球经理游戏中都是必不可少的环节。如何在转会市场占得先机对于广大玩家来说十分非常重要。那么在《足球经理在线》这款独特的网游中是用什么方式实现转会的，玩家在转会中又要注意哪些方面呢？以下是笔者总结的一些心得。

诚信原则

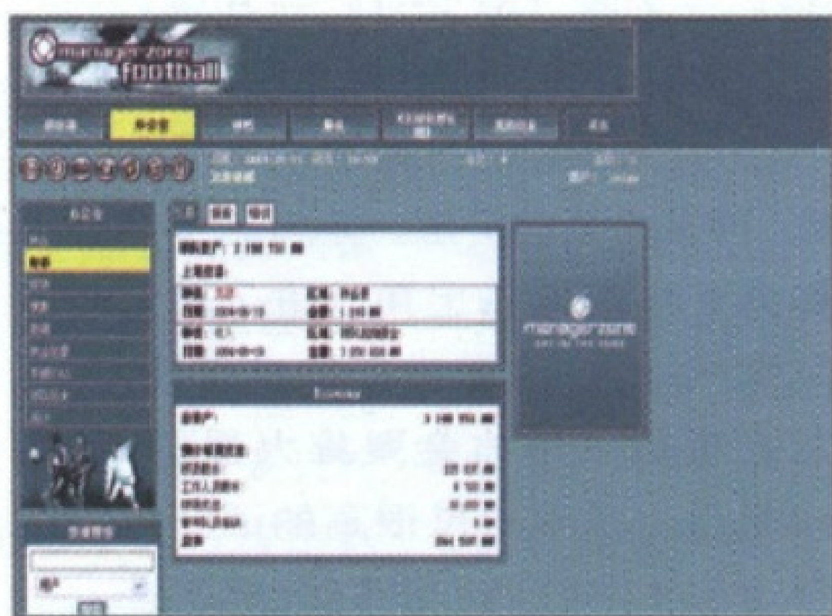
说到诚信，也许大家觉得可笑，如何在玩家组成十分复杂的网络社会中实现诚信公平的原则呢。据了解，为了保证球员转会的公正性，《足球经理在线》中各玩家间不允许出现为达到将资金从一个球队转移到另一个球队为目的的有违常规的球员买卖。《足球经理在线》的官方技术人员会对每一笔转会交易进行确认，如果交易的金额达到球员理论身价的5倍或者5倍以上，这次交易将会被核查。球队将会被立即暂停运作（情况严重的将注销作弊用户）。这样的处罚是双方的，包括超高标价的一方以及发出超高投标的一方。

转会方式和规则

在《足球经理在线》中转会将采用挂牌后竞拍的方式，简单来说就是“拍卖”形式的转会。在卖家确定转会球员后，选择该球员列表中的“出售”按钮。然后输入该球员的转会起始价位以及转会截止期（1～3天），那么该球员将出现在转会列表中。当最后期限来临，如有其他俱乐部出价等于或高于该球员的转会起始价，那么该球员将在24小时后转会到出价最高的球队中，卖家得到转会费，转会自动完成，反之转会失败，该球员将继续留队。买卖球员时要注意：

1.除第一次应价为转会起始价。其他每次竞拍出价都必须在该球员的最高竞价的基础上提高5%。如果出价少于增幅，则此次出价被视为无效。

2.转会并不是在截止时间过后马上结束，相应地还会再延长5分钟。在此期间如有其他球队出价高于当前转会价格，可以选择与此球队达成交易，这有点类似于现实转会谈判中半路杀出个程咬金的情形。



转会交易要量力而行。

3.球员挂牌时要支付一笔挂牌费用，对于资金有限的小球队，应为球员选择适当的起拍价，不至于转会失败后白白损失有限的资金。

4.投标一旦发出就不能撤销，因此请谨慎检查投标所填写的价格是否正确。

5.球队在15周内只可以从同一家俱乐部中购入2名球员。

税收

球队通过成功出售一名球员获得利润后，必须支付所得税。税收额与球队出售的球员为该球队效力的时间长短成反比。如果出售一名球队购入队中时间不超过5周的球员，转会收入的95%将被列为税收；在6～15周之间的球员，转会收入的50%将被列为税收；当售出一名入队超过15周的球员时，只有转会收入的20%将被列为税收。这一规则旨在杜绝随意买卖球员的混乱现象，创造相对稳定的比赛环境。

转会心得

在了解了转会的方式、规则以及注意事项后，如何在转会市场上把握正确的尺度就显得非常重要了。首先必须对中意的球员有一个正确的估价。这个估价要根据俱乐部的财政状况而定，定得过高将不利于球队的财政预算。在经营球队初期资金是非常有限的，必须保证这笔转会资金支出后不会出现财政问题。

其次就是正确的转会策略了。有经验的玩家应该准备多套转会方案，应对可能出现的情况。通常的策略是在临近截止期时出价。这样可使心怡的球员不是显得很受关注，而且不会出现“哄抬物价”的情景，但是这种策略遇到知名球员就行不通了。那么启动第二套方案，在转会截止时间前后几分钟将出价大幅度提升。这样会导致其他玩家一时无法承受此价位而放弃争夺。但要注意在大幅度提价时留出余地，不要过早地亮出底线。最后一招要步步为营。这套策略要求玩家时刻关注转会动态，遇到对手出价时马上“还以颜色”，这样做有利于一点点消磨对手的耐心，从气势上压倒对手。这三招灵活运用相信可以应付大多数情形的转会操作，而且可以锻炼玩家们的策略思维。P

《传奇世界》挑战铁血魔王攻略

■上海 石上流泉

《传奇世界》的新版本《铁血魔城》推出有一段时间了，在这期间相信有不少朋友都见识过铁血魔王的厉害，究竟怎么能用最有效的方法将铁血魔王杀死，得到梦寐以求的新装备和新技能，这个问题一直没有很详细的解答。事实上，魔王并没有我们想象中的那样可怕，只要几个人配合得好，甚至穿"垃圾装备"也能和魔王抗衡。看到这里大家是不是有点心动了呢？现在我们就步入正题。

前期准备

所谓人多力量大，道士和法师越多战斗自然就越轻松。如果条件不允许，只要有三个人一样可以杀死铁血魔王。一般来说，职业搭配以一个法师、一个道士、一个武士为最好。其中，道士和法师的装备要穿好点，有逆魔装备即可，因为道士和法师是杀死魔王的主力军，装备好一些可以提高效率，但由于魔城内怪物多、攻击力高，所以不建议穿全套顶级装备；而武士应穿全防属性装备，做全职引怪先锋为好。

道士和法师各带一半的红药和蓝药，并一定要带超过7瓶以上的治疗，以防止突发情况，另外道士要带够毒符；而武士只需要全部背红和20个左右的治疗即可。这是因为武士是能否将法师和道士带进魔城8层、找到铁血魔王的关键人物，所以自己的补给一定要强。

直捣黄龙

经过上述准备就可以向魔城出发了。一直飞到第3层，进了第4层就不能飞了，武士一定要注意保护好道士和法师的安全，因为没有他们是怎么都打不死魔王的。前期的地图一般都很好进，如果道士的技术不是很好，不太会推狗，就需要用武士引怪，让法师跟在后面冲锋。一般42级以上的武士穿全防的装备、带治疗，可以很安全地把法师送到8层。具体每一层入口的坐标如下：

1层（83,30）→2层（240,228）→3层（223,181）→4层（79,230）→5层（57,254）→6层上（195,195）→心之魔域（100,100）→6层下（94,94）→7层（37,261）→8层。

当然在第6层还有另一种走法，即不经过心之魔域，直接从6层走到6-2，再从6-2进7层。从6进6-2的入口就在地图的右上角。进7层是个很关键的地方，这里进去的难度最大，常常在进口的地方会聚集大量的炎魔，如果道士技术不是很高的话，可以选择让武士去把门口的怪全部引开。

决战魔王

到达8层之后，就要开始小心了，因为这里的路一般很窄，而且有很多幽影武士。幽影武士视野开阔，而且攻击力很高，带石化、反影，如果处理不好就会前功尽弃。魔王一般在第8层右下角那个大方块里面刷出来，一同出现的还有很多其他怪物。这时不要急着冲向魔王，而是要先推出一块空地。如果发现了魔王，武士冲在最前面，道士跟在后面把魔王调动出来，武士要负责把其他怪引开，留出地方给法师和道士施展拳脚。



如果这时成功地把魔王引到一块空地，而且法师、道士都没有死，那么恭喜，我们马上就要成功了。如果武士也没死，那就把回复药品全部交给队友，自己去引怪封路，而不要参与和魔王的战斗。这是因为魔王是不能近身攻击的，魔王一受到近身攻击就可能使出"狂魔飞刺"，攻击力很高，武士基本抗不住；另一种可能就是会使出"怒震山河"，整个屏幕都会剧烈震动，所有玩家都会受到伤害。这时让道士和法师两人站开，魔王就会在两个人中间被调来调去。此时道士和法师都要注意攻击的节奏，不要让魔王离自己太近，也不能让魔王离队友太近，要保持一个适中的距离。魔王使用其他技能的时候都不要紧张，因为道士不会被秒杀，法师只要开盾就能抵抗住，一般来说魔王只是偶尔发一下狂，过不了一会就会很老实了，实在缓不过劲来可以用"诱惑"先诱住魔王再慢慢打。

只要不用狗和近身攻击，相信在20分钟左右就能成功地杀死魔王。（如果学了"紫电"和"幽冥火咒"的话会打得更快，能爆出什么装备就看各位的造化了。一般来说魔王会爆一些新武器、项链、新衣服、新技能。如果你想拥有这些新东西，那赶快行动起来向"魔8"进军吧！

小技巧大集合

《神州天戈》剑侠打宝技巧

■北京 q.nash

50级，是《神州天戈》中剑侠的一个里程碑，达到50级后有很多新特性等待着我们。从技能上说，50级后可学习"剑气纵横"。简单地说，就是融合了僧侣的封魔并附带物理攻击的御剑术，有"青出于蓝胜于蓝"的感觉。有了这招，对于剑侠今后的打宝生涯将产生深远的影响。

在介绍打宝点之前，先要分析一下5星宠，这是现今宠物结构中最为重要的一环，对日后的打宝也将起到决定性作用。5星宠中没有像蟾蜍精在4星宠中那么全面的角色，所以一般玩家都会准备两、三只宠。其一为食人巨猿，昵称"小黑"，是5星中最优秀的攻宠（远攻），特别是其附带的麻痹效果，在打怪时作用很关键；其二为防宠（肉垫），典范是捣药兔、人参精和灵芝精。笔者个人推荐捣药兔，因为既然要做防宠，就应该彻底一点，捣药兔的附带属性是"舞蝶术"，能增加自身防御60点，这比人参精、灵芝精麻痹的附加属性更配得上"肉垫"的称呼。而且捣药兔超高的术攻术防能力，使得将其等级练高以后不仅能作为一个超级肉垫，攻击力也不容小视。其他比较常用的5星宠还有兵俑（枪、弓、剑）、死灵弓手、蝎子王等。如果练级的话，笔者推介1捣药2兵俑（枪兵）的带法——捣药用来练级，兵俑用来背药；如果是打宝，个人推介2小黑1捣药的配合，小黑主攻，顶不住时放捣药出来缓冲一下是不错的策略。

下面说一下打宝。老地图上的宝有小江、老白、夜叉、巨灵等，大家都很熟悉了。说几处50级至60级能打宝的地点。

1.刑天。适合地点：乱藤林、葬日沼泽。这两个地方刑天并不多，乱藤林有4个（4个一起），葬日有6个（一次2个），对于练级来说有点冷清，但作为打宝来看待的话还是足够了。杀法很传统：1冲4砍，尽量不要被它砍中即可。在乱藤林要注意身边的毒蟾蜍，而且最好将敌人引出来再一个个下手，因为刑天的主动攻击意识不是很强，所以在4只刑天包围中凶多吉少。在葬日沼泽，要小心身边的鳄鱼，最好不要让自己腹背受敌。刑天的聚居地主要在葬南，但由于地形比较复杂，而且有不少其他种类的怪混杂，还有几个刑天魔王把守，所以不适合等级低的玩家前去。刑天主要的宝有虎王甲、虎王爪、强聚配方。

2.鹰族。集中于鹰翅族部落，不过那里的鹰太多，50级是抵挡不住的，所以还是去葬日沼泽比较合适。那里一共有4、5个点刷鹰，一个点刷2只，战斗还是比较轻松的。另外一个适宜的地方是鹰翅族入口附近的摘星岭，那里一次刷出4只，比较难打。鹰族的防御比刑天弱，杀起来快。但鹰族属于远攻，附带雷属性攻击，防御比刑天弱，只要不被两只鹰一起攻击就没有问题。鹰族主要的宝有鹰头、鹰手、星辰、雷电旗、雷鹰钉、强轻配方。

3.土行。如果说用来练级，土行绝对是道士和僧侣的专利。那么剑侠为什么要打土行呢？答案是：为了土甲，为了晶石武器。土行在关外有大量分布，在魔君陵寝也很多（恐怕一般没有命到那里），战斗没什么特别技巧。不过要注意土行自动锁定目标欲望很强，移动速度也快，如果同时被几个一起盯上，还是走为上策。

4.力俑。没错，就是力俑。以前等级低的剑侠单打力俑简直是噩梦，但现在不同了，只要带只强一点的小黑，让它负责主攻，玩家只要负责将其打晕就可以了，效率不比一个5、60级的勇士差哦。

5.食人虎、绿毛巨猿、食人巨猿、食人鳄鱼。为什么把它们放一起呢？原因就是它们都能打到百草续命丹和千灵荡气丹。目前它们在修罗境和桃花仙境有很多出没点。不过推荐玩家在葬北活动，其他地方在没上60级以前闯入还是很危险的。

画龙点睛



《英雄王座》法师高级操作技巧

■北京 小矮胖牛

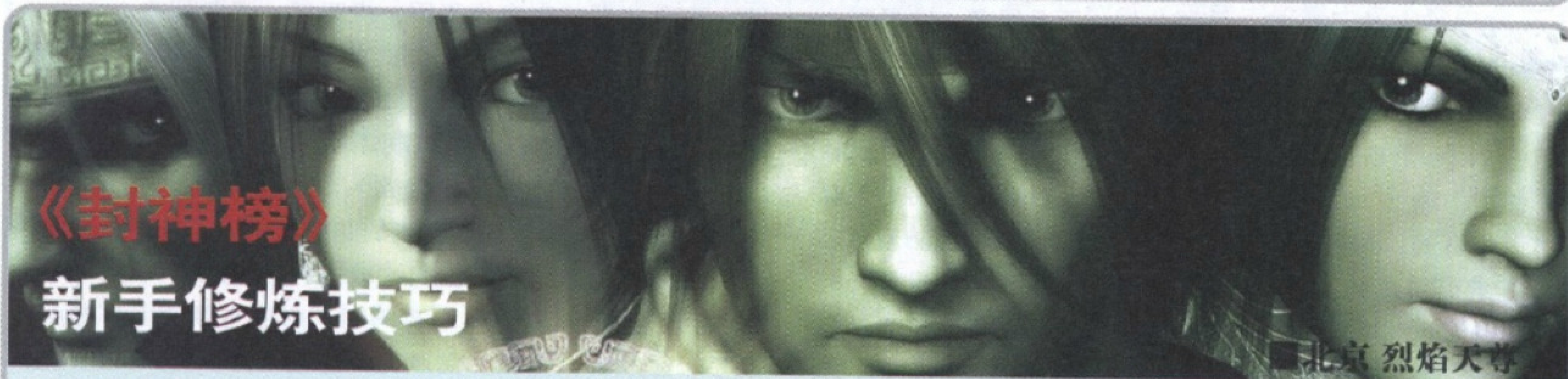
在《英雄王座》中，很多相对老一些的玩家都喜欢用法师。这不光是因为他们拥有最高的攻击和不错的升级打宝能力，还因为他们需要很高的操作水平，这也是由法师自身的脆弱性以及技能多样的特点决定的。笔者主要谈谈自己在以下两方面的心得。

跑动蓄力

这个技巧算不上特别高级，却是每一个法师的必修课。大家都知道法师可以蓄力攻击，但是当人物移动之后如果没有攻击，蓄力就会消失。可是怪物的能力很强，尤其是后期的怪物，移动速度快、攻击高、范围大，根本没时间让玩家站在原地蓄力，所以一定要学会跑动中的蓄力。基本流程是这样的：鼠标右键点一下怪物，但是不要马上松手，等出现蓄力图标以后一直按住右键，在不松开右键的情况下用鼠标左键移动。这时候就会发现蓄力的图标一直存在而且蓄力是满的。当角色移动到安全距离后，先放开左键，然后将右键（此时还是一直按着的）移动到怪物身上。移动好了之后放开鼠标右键，就直接是满力的蓄力攻击了。这个技巧说起来麻烦，但稍微练练就熟悉了，算得上是后期法师安身立命最基本的技巧。

乱斗场PK妙用瞬移

用这些技巧之前先确保玩家的角色学习了瞬移技能。安德若萨有一个乱斗场用于玩家自由PK。在这里法师的瞬间移动成为保命的法宝之一，结合前文所述的跑动蓄力能够有效地杀伤敌人。在和战士的PK中，一般都是采用跑动蓄力，在长距离跑动的同时蓄力寻找机会。当和战士拉开一定距离之后，鼠标移动到战士身上，快速松开鼠标右键把魔法放出去的同时迅速切换到瞬间移动。这时候鼠标点的是敌人的身体，迅速点下右键会发现角色刚放完魔法就会出现在敌人身后。由于游戏不允许人物重叠，所以即使玩家点的是战士瞬间移动，也会出现在他身后。而战士对付停下放魔法的法师，一般都是用牙突刺或者疾风弧月斩攻击法师原来所在的位置，虽然玩家的角色已经移动他身后，但他还会向前进行攻击。因此他身后就变成最安全的地方了。不过这里的反应一定要快，要在放开鼠标右键进行攻击时马上切换瞬移，这样才能在攻击敌人的同时安全地移动到他身后去。P



《封神榜》新手修炼技巧

■北京 烈焰天尊

一、道士

在《封神榜》中，如果玩家愿意放弃世俗的一切做个道士，那么强大的冰、火、雷、土四系攻击法术将任你掌握，猛禽野兽都无法与你抗衡，闲暇的时候甚至可以驾驭宝剑等法宝飞行。《封神榜》中的道士类似传统网游中的法师，血少攻高，高等级后有范围攻击的特性。

道士的出生地在缥缈的昆仑之地，玉虚宫中有道士的新手指导NPC，许多玩家的疑问都可以在那里得到解答，在这之后就可以冲出昆仑山去寻找怪物了。昆仑山附近最初见到的怪物叫做雪怪，是游戏初期最常见的怪物之一。打雪怪提升等级到4级后，返回玉虚宫在技能指导处可以买到第一种法术——掌心雷。学成这个法术在《封神榜》的世界里才算真的成为一名道士。在这之后，重新出去打雪怪、冰骄虫很快就能修炼到10级。因为初期道士的金钱总不够用，所以一般靠打坐作为回复的主要手段。攒够2000点金钱骑上乘风后道士的修炼也就小有所成了。不过由于技能的熟练度决定着技能的等级，所以建议此后只选择一到两系法术作为主修。

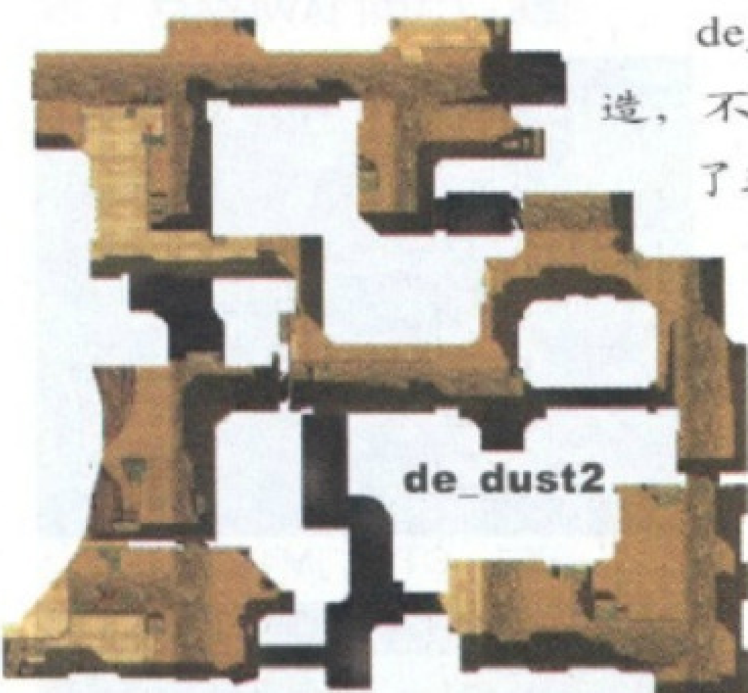
二、甲士

甲士的攻击力强大，可以凭借手中的刀斧、长戟令其他对手望而生畏。甲士出生在崇城大营，这里同样也有为新兵做指导的NPC。走出大营，便能看到成队甲士与成群的靖人搏杀的景象，依靠斩杀靖人升到6级，可以学习甲士的第一个技能——祭血斩。千万别小看这一技能，对于战士来说，这可是伴随其戎马生涯很长时间的主力技能。此后的发展，流行的打法是组队去杀远一些的环狗，杀环狗的经验够多，而且环狗的攻击力很弱，暴出的装备对于新手来说也价值不菲。还有一点要注意的是，打到的各种素材最好不要随便丢弃，每个职业新手村都有一些新手任务需要它们，可以给玩家在初期的“封神”生活赚一些零花钱。P

华硕超级平台杯 反恐精英——零点行动 有奖战术征文(六)

异曲同工——de_dust2和de_inferno的战术浅析

■上海 neversy



de_dust2 的作者是著名的CS地图制作人Davej，他对原作de_dust 进行了大刀阔斧式的改造，不但使dust 整个地图面积扩大了很多，还从整体结构上进行了新的安排，随后de_dust2 成了现在CSer 的新宠，无论比赛还是公众网都受到无数玩家的青睐。de_dust2 这张地图给人的第一个感觉就是视野开阔，整体来说攻守比较平衡，但T似乎略占一点优势。由于地图大，CT需要防守4个位置，这给CT的防守带来了很大的难度；相反，T的进攻就显得非常灵活多变，也更加从容。比赛也因此更精彩，更引人入胜。

而CS地图de_inferno 的作者——Chris "Narby" Auty (aka Barney)，是一位丰产的著名地图制作人，其代表作有de_aztec、de_inferno、de_clan1_mill、de_clan2_fire、de_thunder 等（前3张都是常规比赛用图）。de_inferno 是一张高级战术地图，地图的材质与de_dust2 类似。从整个地图的结构来看，个人认为它属于一张对T方稍微有利的放炸弹地图，它像de_dust2 那样给予T非常充裕的进攻空间，不像de_aztec 那样根本对于T方来说就是噩梦或地狱，所以从攻守平衡和可玩性的角度来看，这是一张做得相当出彩的地图。



由于两张地图在材质、类型、空间、复杂程度和攻守平衡性上都有很多类似之处，所以笔者想通过战术打法的比较来分析两张地图的形似与神似之处。

de_dust2战术分析

T的手枪局

在手枪局，都是由专门的一个自由T在外边做机动，而另外4个T进攻一个埋弹点。当T进攻B点时，自由人走外边A点的小路，其他4个T进入B洞等待进攻的最佳时机。自由人在小路的地方，要做一些迷惑CT思维的行动，比如：向中门扔闪光弹之类的，让对方以为进攻的主要目标是A点，然后B洞内的队员开始进攻B点。当攻陷B点后，进入B点的队员都在B点内防守，主要防守B门和上面的小洞。而在中门外的自由人，在那里防守着小道和中门过来支援的CT，竭尽所能地拖延更多的时间。如果等待一段时间后，并没有CT从这里回援B点，在中门外的T就进入B门，从CT的后方攻击他们，以此来减缓B点的压力。这就是最典型的4-1打法。

在进攻A点时，T要非常安静并耐心前进，如果这时有CT出来窥探，就会面对多个进攻的T。现在很多欧洲战队采用的第一局防守方法都是，CT集中防守在中门附近，而不是分散开防守，当发生情况时，T再相应地变换队形。所以，此时打A大路，通常不会受到防守A点CT的过多阻挠，因为在T还没有攻到A平台下面时，出来主动攻击危险是比较大的。对于CT的这种防御方法，最主要的不是如何拿下A平台，而是在攻陷A平台之后如何防守住它。当占领de_dust2的A平台后，T比较明智的选择是向小路的方向压迫防守，因为防守那里有更大的把握取得胜利。

CT的手枪开局

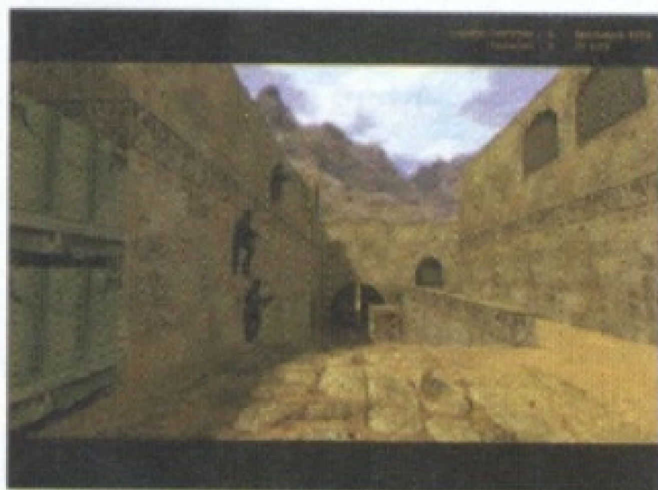
一种是常见的3-1-1，两个CT防守小道，一个CT防守

大道，另外，一个看中门一个看B区。这样比较老套，同样防守的力量也比较薄弱。

欧洲战队比较喜欢用中门集结型防御方法，希望以此能全方位地照顾到整个局面，但要做到这一点很难。CT集结在中门防守时，侧重防守的弹点应该是B点，其实这也是一种赌博，因为，如果T进攻了B点，那么CT可更好更快地防守住B点，才不至于顾此失彼。而万一T进攻的是A点并很容易地占据A点，CT要把防守重点放在CT基地或小道，如果T试图占据住A点小道，那CT就要在CT基地少布置些人手。CT一边从A点小道反攻，一边从斜坡的下面向小道和A平台扔闪光弹和手雷，再同时发起进攻。如果对方是缩在A点平台的那一边防守，这样CT的反攻就更为便利，因为CT可向同一个方向投掷手雷和闪光弹等物品，使防守的T受到更多压制。队员之间默契的配合是这种战术的保证。

相持局T的进攻路线

做T进攻路线一共有4条，不过应该注意多管齐下协调进攻。打B点时，B洞的T和中门的T配合着进攻B点，而在中门的T一般是火力支援，不过在特定的情况下，也可做主攻方。当拿下B点后，防守在B洞内的T防止有CT从B洞这个方向过来攻击防守在B点内的人。而防守在B点内的T也应该分散开防守木门和上面的洞口。在这里防守位置不要重叠（非常浪费资源），防守队员的位置最好互成夹角，这样当CT攻入B点时，可互为掩护前后夹击。当CT发现T进入B点要放置C4时，肯定会马上集结过来。这时，进入B点的T，除了放置C4的队员以外，就要向B的墙外扔闪光弹、手雷之类的东西，尽量拖延CT回防和组织队形的时间。


图1：利用人梯中门卡位

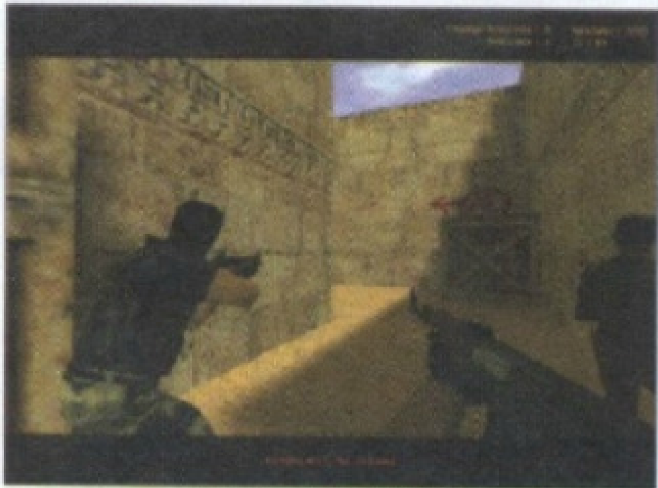
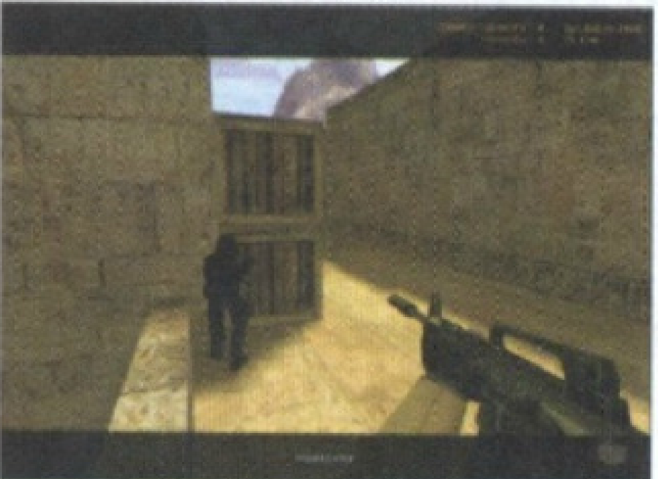

图2：慢摸小道


图3：小道近守


图4：远守小道

进攻A点一边采用慢攻，而另外一边采用快攻。通常只有两个T摸索A点的小道，有时是4个人一起攻击A小道。但首先应该确保进攻A大道的队员安全进入A门并抵达A门斜坡的下面，这样无论是3个T一起打A大道，还是一个T在这里策应，都可让T舒服地发挥而防止被背后摸出来的CT偷袭。（图1）

在dust2上，最早也是最容易发生冲突的地方就是A小道。所以T进攻小道应该慎之又慎，要慢慢地推进，用手雷、闪光弹逼退守在前点的CT，提前就给他们一些伤害，因为这个小道实在是一个“是非之地”。（图2-图4）

相持局CT的防守

dust2关键是中门的防守，如果用人体来比拟的话，就是咽喉部位。安排在这个位置上防守的CT一般是由队内技术最全面的队员来担任的，他不仅要起到侦察敌情的作用，还要做好随时向A或B支援的准备。B区可只有一把AWP来防守，但卡中门的CT的站位要贴近B门，可随时来增援。（图5-图10）


图5：出其不意的站位

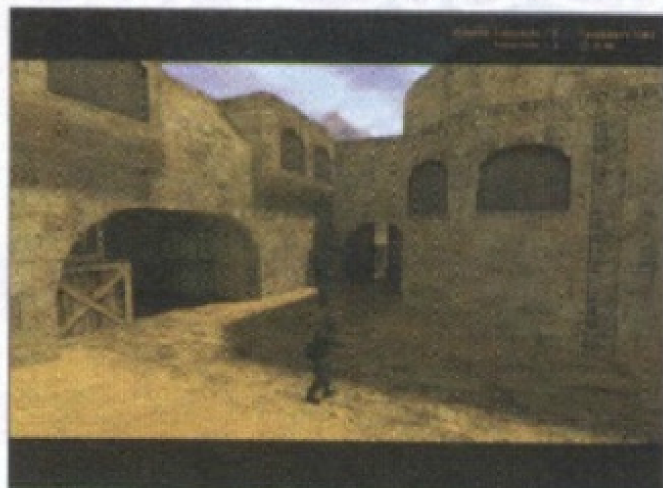

图6：CT中门AWP站位


图7：CT中门M4站位


图8：B区CT的AWP防守

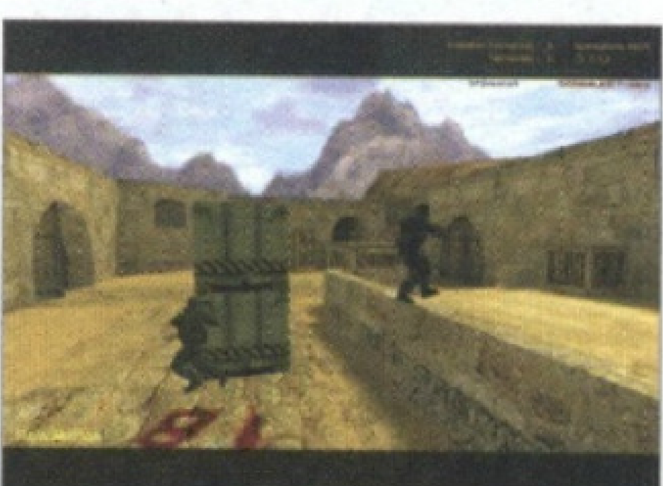

图9：B区CT人梯落位


图10：B区双架

国内有一些战队喜欢采用A区的“蛇形”防守，说到A的防守一直是de_dust2这张地图的一个薄弱点，原因很多：1.CT容易两面受敌（大道和小道）；2.作为攻方，T具有优势兵力；3.AK VS M4有一枪爆头的优势；4.很多位置容易吃Flash；5.都是平坦地面，缺乏地形优势。基于以上5点，A一旦失陷，回防A的CT就必然面临比较大的困境，所有守A的人一定要非常强，至少要做到善于1VS1的地步才行，否则CT就很难打了。

守A的人有这么几个原则：1.要在对方第一时间出来的位置架枪；2.要在T第一眼不能看见你或者第一枪不容易爆你头的地方架枪；3.争取两个M4双架一个位置，造成局部优势火力；4.也是最难的一点，那就是审时度势，根据双方的队伍特点和打法，选择最适合你的守法。

所谓“蛇形”，其实就是CT压A门，第一个人

要跑到A坑下面，这个人可有两种选择：第一是瞄住A门的位置；第二，CT可选择听听声音，然后再闪打。不过第二种思维的人必须经验超强，否则很容易被T用AK打死。第二个人在第一时间架枪之后就可回去了，然后第一时间选择那个既能看A区小道来人又能看中门的T字路口，在最左边架着就行了。如果对方在第一时间Rush小道或者“蛇头”队员没有打死探出A门的T的话，CT就应该开始瞄准T在A台要拐弯那个位置架枪，后退时要扔Flash以配合“蛇头”把T都晃在那里给CT回防的人争取时间。这个时候的T是最脆弱的，只要CT枪法够准，爆头是很容易的事情。同时蛇尾那个人回防时一定要小心，因为这时虽然A台T最多，但一定要注意回来援救。很有可能当你在没有看A门的一瞬间出来个T打身后了，接下来另外两个CT可能被轻松做掉。

“蛇头”的任务其实很简单，一开始跟着前面两个人去防A门Rush。如果没人，直接跑回来，然后看见A台的那个绿箱子反弹一颗Flash到小道。因为这时很有可能第一个T已上来了，如果没事就跟“蛇身”一块看小道第一个人。如果T已从小道压上来了，就开始丢Flash延缓T的进攻。如果一个都没有打死，可小跳一下看看位置，透射箱子打很快就要过来的T。

T的经济局

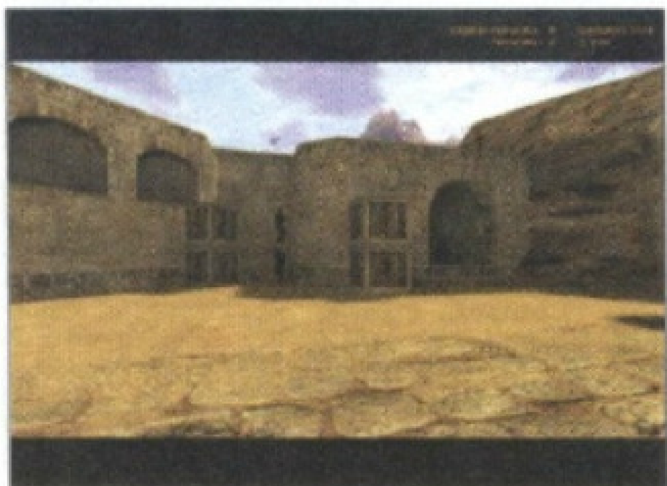


图11：B区CT的ECO

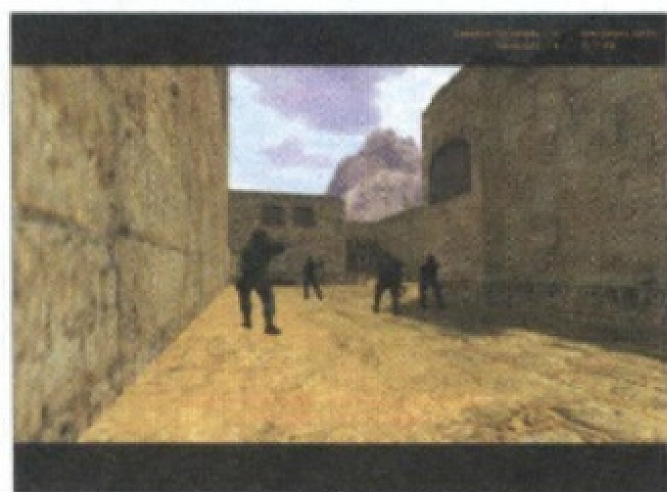


图12：CT的ECO压A门

T的经济局采取防守的方法。防守的地点可在T的家里、A门或B洞里面。通常4个T集中在一起防守，另外一名T在有一定距离的地方侦察可过来的另一边。如果CT有队员过来清剿，则T就可集中火力和CT交火。

CT经济局

做CT陷入经济局时，CT同样应该把兵力凝聚在一个点上，而防守的地方则很灵活，就是T将可能进攻的4条路线中的一个。（图11-图12）

de_inferno战术分析

T的手枪局打法

慢慢摸索A区是不错的选择，斜坡和2楼同时重拳出击。手枪局T没有必要买太多的Flash和烟雾弹，有时Glock+半甲会有意想不到的收获。

CT的手枪局打法

CT可选择比较稳妥的消极收缩防守方式，3个CT在A区埋雷点防守，2个CT防守B区。A区的CT如果比较有信心，可压追到U形走廊，甚至丁字路口，这样可打击正在向A区慢慢摸索中的T。如果T大举进攻B区，防守B区的CT不要急于和敌人的优势兵力对枪，而是尽量用闪光弹拖延，同时等待从A区来支援的队友。

相持局T的进攻路线

首先要明确的是，de_inferno上，A区是绝对的主攻区，相对于B区，它有更加开阔的空间和多条进攻路线，所以多数战队都把进攻重点放在A区。4-1进攻A区的打法在现在的比赛中使用得最多，选择一个精干的T断后，这相当必要，两名CT在A区斜坡通过Flash骚扰丁字口，也随时准备从这里突破。等进入楼内的队友接近2楼的出口后，两边马上同时发起进攻。断后的那个人在看到没有CT从B区长道探出来偷袭的情况下，马上从正面的入口跟上。这个打法很稳妥很实用，对配合的要求也不是很高，只是一进一打同时进行就可以了。

相持局CT的防守路线：

第一种是B点消极式的防守，通常是由两把M4双架。分散防守的好处是基地方向的CT比较容易增援A点。消极防守时，CT很难判断出B外回廊内T的人数，因此CT不能暴露自己的位置，除非T的进攻真的已打响。要注意利用Flash来压制T，这样才可拖住T的进攻节奏。隔墙高抛的Flash效果非常好，持续时间也很长，但在有的比赛中会被认为是利用地图的Bug。

第二种方法是B点的压迫防守，也就是在B外回廊放置狙击手的打法。这种打法有利有弊。它的好处在于狙击手是进攻中难以克服的阻碍，冷静果敢的CT狙击手在B外回廊具有强大的威慑力，同时可观察T的动向。很多队伍在狙击手到位以后就集中力量防守A点。狙击手如果被T的Flash和烟雾弹压制，应该退守，然后呼叫增援。

A点的收缩防守很难观察主干道以及丁字路口的情况。CT可通过卡死T的所有可能出口来完成防守。收缩防守的最大不足是最容易被大量的闪光弹克制，这种情况下CT容易陷入被动。第二个缺点就是由于位置收缩，无法有效地侦察敌情并把握T的进攻动向，很容易被佯攻钳制住，也很容易盲目组织协防造成B点的空虚。最致命的一点，CT基地往往是收缩防守的枢纽（类似de_dust2中的咽喉A区小道），如果防守阵形收得太紧，根本阻挡不住T往CT基地Rush，于是T夹攻B点，这样CT就会陷入非常大的被动中。针对性的人梯防守可有效地控制这一区域，否则防守这一位置的CT就要面对过大的压力。（图13-图14）

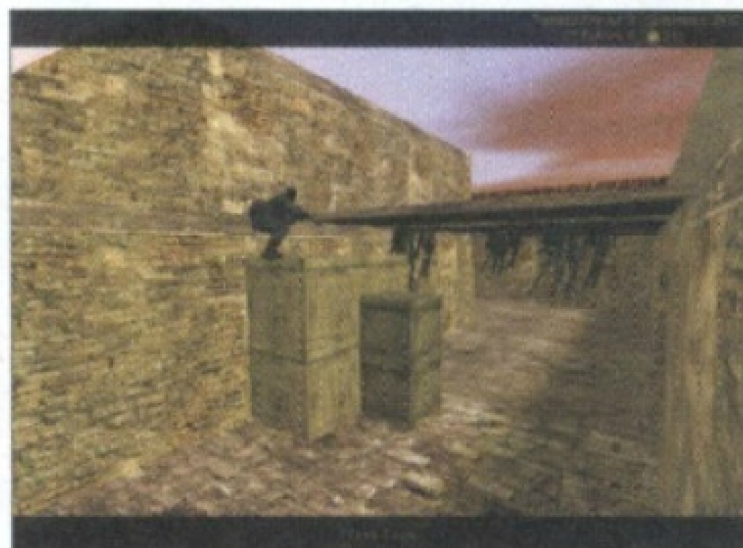


图13：A区这个位置出其不意

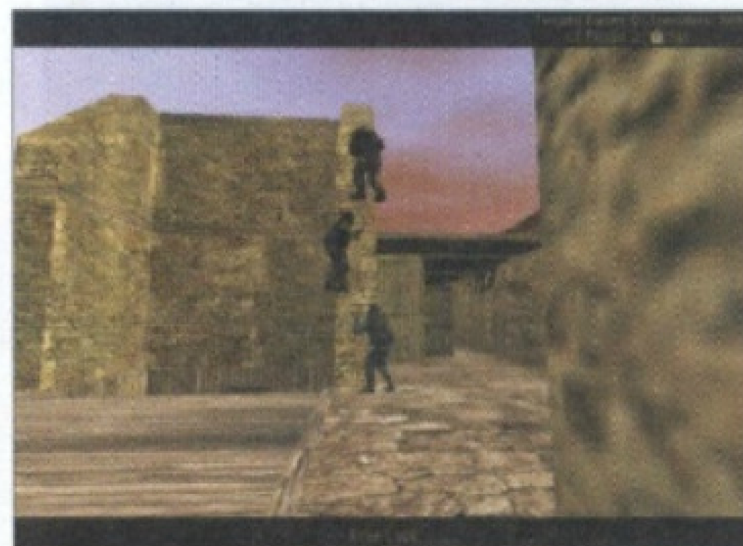


图14：A区CT搭人梯

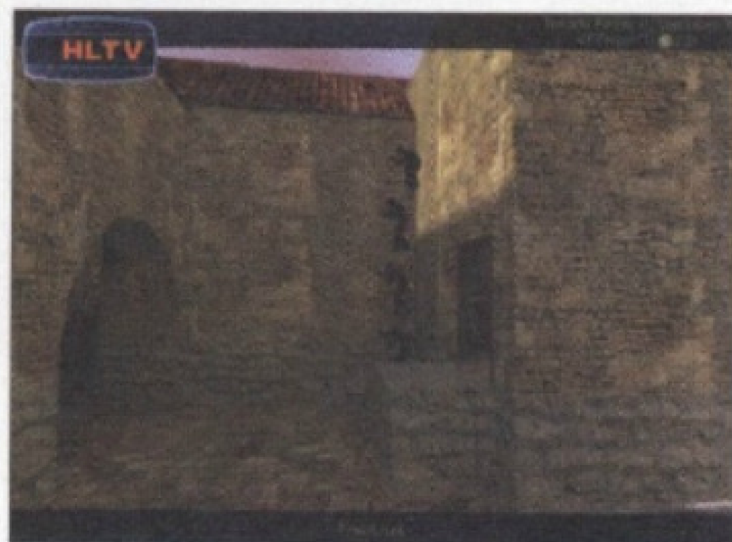


图15：T的ECO1



图16：T的ECO2


图17：T的ECO3

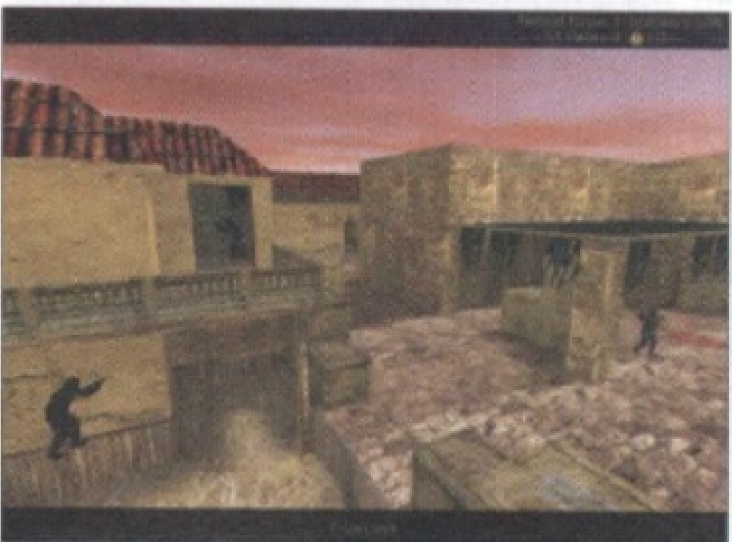

图18：A区CT经济局


图19：B区CT经济局


图20：B区CT经济局2

更主动的防守方式是控制丁字路口，狙击手压上直接观察T在基地的走向（这一招非常大胆）。同时，窗房是一个可有效兼顾丁字路口和2楼走廊的位置，闪身观察辅助通道非常冒险，但从窗口包抄进攻中的T则是非常犀利的杀招。当控制丁字路口时，阳台必须使用相应的收缩防守。在炸点内架枪可有效地控制阳台。

沟通在需要即兴发挥时非常重要，当然，有一些技巧可帮助你做到这一点。在A点，CT通常是很难闪到守包者的。好的反攻当然需要闪光弹的帮助，但要谨慎处理，不要盲目出手。烟雾弹在反攻过程中也是很好的掩护，因为它可干扰T从A点到U形回廊之间远距离射击。同时，从Bomb的埋放位置收集的情况中来判断T可能的藏身位置。当你置身A点那些箱子中间时，千万不要放过任何一个CAMP点，要耐心清理干净，T往往就是靠这些位置赢得比赛。

反攻B点，关键还是看队伍的整体配合和对细节的重视。首先，CT分工检查炸点外围的箱子（CT基地方向和B外回廊的都要清干净），其次迅速用烟雾弹躲避长距离攻击，手雷则抛向炸点内部以造成杀伤，而Flash必须和反攻行动的时间配合好。第一种选择集体闪一个位置，但是，如果有一个人出现失误的话很可能会害死队友。还有一个比较好的技巧是避开楼梯，在炸点的边缘搭人梯进入炸点，这种打法相当冒险，但很多队伍对此防范不足，于是CT就可在T的背后或旁边进行清理，这样比从常规位置进行反攻有效得多。

T经济局打法

一般T可选择在基地附近，3或4个T看死一个点，另外一个T注意后路防止包抄。常见也是常用的一种是把一个队员搭到楼上，1分左右时4个T Rush某个点，尽可能地打掉CT的枪，即使4个T被全歼了，CT也没有足够的时间来寻找这名T，也很难找到。这样一来，不仅能打掉CT的枪，还有效摧跨CT的经济。（图15-图17）

CT经济局打法

CT什么东西都不买，把力量聚积在一起，而防守的地方无所谓，就是T将可能进攻几条路线中的一个。集中防御B点时，一般是2～3人架枪，这样能尽可能地消耗敌人。（图18-图20）

总结

其实不管dust2还是inferno，或者是其它任何比赛地图，都要培养整体观念。进攻时，T在一些地方应该多作一些侦察，在对T有利的地方多停留一些时间，把握住节奏，不要打得太快。而对于CT的防守来说，应该着眼于一些防御的细节上，通过与队友的训练和磨合，使整个防线更牢固。

CT最大的优势不是占据地利，而是依靠整体的力量。在双方人数对等的情况下，存活人数越多越有利于CT防守。一个合格的CT在战斗中除了顾及自己负责的区域外，很重要的一点就是通过雷达时刻密切留意队友的情况，尽自己最大努力配合整条防线。CT一方面要和身边的队友守好自己要卡的点，同时还应该及时从雷达上查缺补漏。只顾埋头注意自己枪口前那块区域而不看雷达的CT其实等于脱离了整体。每次都讲进入自己区域的T杀光，充其量只能算及格的防守；当T每次进攻时都面对2人以上防御力量的阻截，这才叫完美的防守。防守绝对不等同于被动挨打，想减轻T给你的压力最有效的办法就是给对手施加足够压力。灵活变换站位可给防线注入更多的活力，限制进攻方的主动权，注意整体协作和保护等。不要总想着1VS5刷屏杀人，那样的情况只存在于敌人低级ECO时和火星上。

de_dust2和de_inferno的经典防守站位有很多，但没有一种是最好的，也没有一种是完美的。所有的站位和架枪，只有在最恰当的时机选择最合理的位置，这当然都是无数次比赛经验的积淀。以上笔者介绍的是一些常见的攻防思路，通过这些可演化出五花八门的战术和进攻的方法，我们打CS时不能仅仅拘泥于具体的战术，最好的战术就是根据局势作灵活的变动！P

所获主要奖项

- WCG 2003 中国冠军
- GOC 2003 中国电子竞技联赛亚军
- 中韩对抗赛冠军
- Acon4 中国冠军
- Acon4 世界大赛第四名
- WCG 2004 中国冠军

中国电子竞技先锋20人(十一)

苏昊 精灵将军

姓名：苏昊
主要项目：《魔兽争霸Ⅲ》
擅长种族：NightElf
ID：Yoliny.suhO
生日：1983年
籍贯：陕西西安

■CGA treebear

第一次听到苏昊的名字，应该是在WCG 2003中国区选拔赛的总决赛上。在当时的中国魔兽界，名声和人气高的是CQ2000、MagicYang和xiaot等人，与他们比起来，当时的苏昊影响力仍显不足。真正使苏昊让众多玩家认识并且留下深刻印象的比赛，正是WCG 2003中国区选拔赛的总决赛。那一天，苏昊逐一击败国内众多好手。在决赛对阵郭斌（CQ2000）时，他更是赢得近乎完美。完美的战术，完美的意识，还有完美的操作，两位大师级选手造就一场经典的完美战役。那一战之后，苏昊不仅赢得他第一个全国冠军，更赢得国内玩家的心。由那一刻开始，苏昊的名字就深深地刻在每一个魔兽玩家的脑海，久久不能遗忘。在我这次采访苏昊的过程中，他也表示，夺得WCG 2003中国区冠军，是他记忆之中难忘的经历之一。

由苏昊开始电子竞技职业生涯至今，还有另外一场比赛使他毕生难忘，那就是在沈阳举行的首届电子竞技中韩对抗赛。当他谈到那次比赛情景时显得有些激动，思绪就随着记忆辗转回到当时的赛场上。然后，他满怀感触地说："每战胜一个韩国人台下的观众就欢呼，高声喊'加油'。打到决赛战胜check[pooh]时，下面的观众激动得沸腾起来。当时我也激动得都快哭了。"那个时候，苏昊突然感觉到自己为国争光。听苏昊讲述这些经历时，我也渐渐感受到他当时的激动心情。为国争光，一个多么令人感到自豪的词语，当时的苏昊想必也是在这样的心情中迎接台下观众的祝贺。

在祝贺的人当中，还有苏昊的父母与老师。与很多电子竞技职业选手相比，苏昊比较幸运。幸运的是，他的父母都赞成他走上职业选手这条路，他所在的西安外事学院也支持他的选择。当很多年轻的职业选手要面对学业与比赛的选择时，苏昊却得到亲人与学校的支持，继续自己的电子竞技职业路。在夺得WCG 2003中国区总决赛的冠军之后，苏昊就读的学校西安外事学院认为他为学校争光，举办了数千师生参加的表彰会，更为他颁发了奖学金。新华社等媒体也进行了报导，这一事件当时在国内引起了轰动。苏昊在发言中说："我在学校度过的两年，也是我前进奋斗的两年。我深深地为自己是一名西外的学生而自豪，也为我的每一位同学感到骄傲。相信我的同学在他们热爱的领域和平日专业课程的学习中做得比我更好，我也希望每个人的付出都能早日得到回报与认同。"

2004年，苏昊的名字响彻国际魔兽界。他在亚洲BN的高等级ID让很多国外的玩家也认识了这位中国魔兽名将。今年7月中旬，在北京举行的WCG中国区总决赛上，苏昊战胜队友李晓峰（Yoliny.Sky），成功卫冕WCG中国区冠军。当看到他热情地为玩家签名、合影时，我对他为何能得到大家的喜爱有了更深一步的了解，毕竟作为一个电子竞技职业选手，除了实力之外，个人形象也相当重要。

苏昊所在的友菱俱乐部是国内知名电子竞技职业俱乐部，在今年WCG中国区总决赛上，包揽魔兽项目的冠亚军。苏昊的队友Yoliny.Sky首次获得个人的最高荣誉——WCG2004全国亚军。在加入友菱俱乐部之初，苏昊就满怀信心地表示，将把友菱俱乐部变成全国顶尖的电子竞技职业俱乐部。在国内电子竞技蓬勃发展的今天，苏昊在友菱俱乐部取得的成绩令人感到欣慰。当他谈到俱乐部对选手的作用时说："职业俱乐部最大的好处就是自己可以安心地训练，不用考虑其他事情。大家一起训练提高比较快。"事实上，Yoliny.Sky的进步就很好地印证了这一点。苏昊和他的队友每天都训练10小时以上。在枯燥无味的训练过程中，他却仍然对《魔兽争霸Ⅲ》这款游戏和电子竞技的热情丝毫不变。在介绍平时训练情况时，他表示，在暴雪官方战网BN打Ladder是主要的内容，有时也和队友在局域网交流。苏昊的人生格言，也体现了他在平时训练时的决心："成功=10%的天赋+90%的汗水"。

在魔兽的世界里，苏昊最喜欢的种族是暗夜精灵。他QQ个人资料里面的一句话很好诠释了这一点："明月之下的暗夜精灵正是永远，你就是我心中永恒的暗夜精灵。"作为职业选手，他一直兢兢业业，总是以谦虚与诚恳自勉，努力提升自己的实力，追求更快、更强，也是他一直以来的目标。P

2004游戏权势人物——大富翁榜

■贵州 yago

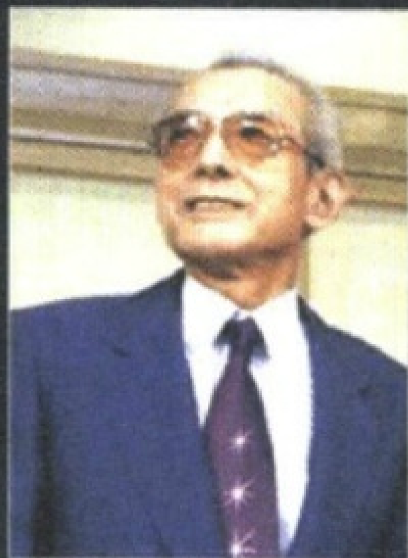
这世上有各种各样的游戏，网络的、单机的、PC的、家用机的、移动平台的、桌面纸笔的；有好玩的，也有没劲的。大多数朋友都花钱玩游戏，少数天才靠玩游戏赚钱。没听说过？最近韩国那儿有位叫李允烈的"天才'星际'少年"，小伙子年收入高达2亿韩币（约合人民币156万）。都说这世界变化快，10年前还真没人相信玩游戏也能养家糊口，毕竟在传统人士眼中这可都是些"玩物丧志"的奇巧淫技，是要不得的。如今你再问"玩游戏能赚钱吗？""能，当然能！"翻开GAME杂志看看，都是些职业玩家赚大钱的利好消息：某战队人均月收入保持在3000元左右，某职业选手最近才从赞助商手中喜获10万奖励云云。你又会问了，"玩游戏能发财吗？""能，梦里可以！最快也得等卖游戏的跟做游戏的发够了才轮到你。"眼尖嘴快的看官又问了，"看你这口气，卖游戏的才是赚大钱的主儿？"真人面前咱不说假话，送你两字："没错！"

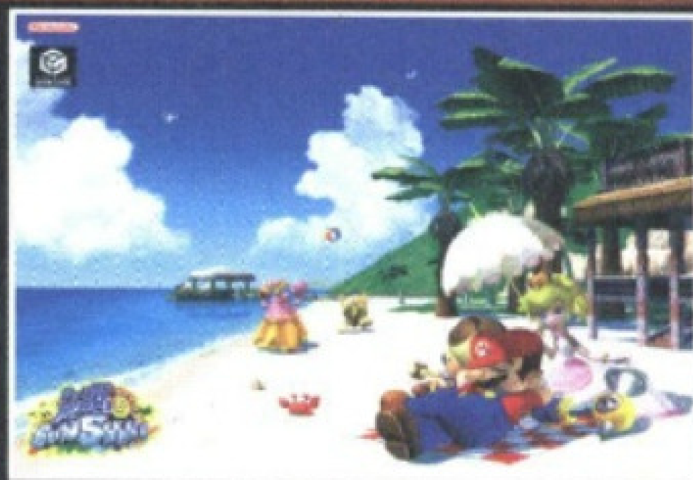
甭管你那键盘鼠标玩得溜熟，哪怕你"星际"、"魔兽"打遍世界无敌手，你那点收入还没法和真正的游戏大腕比。什么叫游戏大腕？他不一定是游戏高手，但他能决定你可以玩到什么游戏；他还有本事让你心甘情愿乖乖把囊中白银双手奉上，接着用你的钱兼并、开分店；上市，拆开来再上市，光是收股息都赚翻了……哈——哈哈，职业战队那点买卖在他们看来，也就和火鸡姐的卡拉OK差不多。DOOM3玩了吗？主设计师卡麦克够牛吧，可惜一样是这些人的手下伙计，别看老卡拥有id公司40%股权，还有无数法拉利跑车，但他也只能算游戏制作大师，离游戏大腕还差那么一截。那边的朋友问了，这世上真有这样的人吗？有，国内国外还不少。《福布斯》杂志每年都要搞N个排行榜，把各行各业的大腕拉出来排排站。今天咱也凑个热闹，随便挑几位游戏圈内出众的大富翁出来，给大伙秀秀……

任天堂前任CEO

——山内溥

现年76岁的山内溥老爷子已成为游戏业界的传奇人物，不是因为他能操纵屏幕上的马里奥大叔一条命全通关，而是因为他把祖宗手里传下来的那家纸牌小店，摆弄成了净资产30亿美元的跨国电玩集团。如果没有他，就没有任天堂；什么FC、SFC、GC、GBA，什么宫本茂、马里奥、林克、口袋妖怪、Pikmin全都是这棵树上结出的果子。从21岁接管经营大权，到2002年退居幕后，山内溥领导下的任天堂绝非一帆风顺。开始还算威风八面，打得海内外无敌手；很快强敌环绕，但老山内溥仍然奇招迭出，高举玩具至上大旗坚守东瀛阵地，先发制人抢夺北美欧洲市场。主机拼不赢换掌机，游戏软件少就上口袋妖怪，玩卡片游戏。耗死了世嘉，拖惨了微软，跟索尼斗了十来年虽然没占到上风，但也不算失败。这些年风风雨雨，任天堂一路挺过来，都要归功于山内溥的经营之道。这位老爷子从来不谈什么宽博怀仁之道，该出手时就出手，该下药时也不客气；凶悍倔犟之余，嘴上也从不给人面子，开口就能让对手气个半死；结了不少仇人，但也会引来"不打不相识"的有心人。这不，最近微软盖茨家族又在向任天堂频示秋波，压根没把"傀儡皇帝"岩田聪放在眼里，指名道姓要跟退隐的老爷子谈合作：咱合伙把那傻大个儿索尼做了怎么样？且不论这段坊间传说是否真实，任天堂名号在游戏界深入人心，却是毫无半点水份。有道是百足之虫僵而不死，截止到2003年，任天堂


山内溥老爷子，现今游戏行业最为睿智的人之一。


喜欢用头去顶金币的马里奥，也为山内溥老爷子顶出了滚滚财源。

总资产折换为日元后仍高达7000亿；日元升值带来的400亿损失也不伤元气，甚至股价的持续低迷，也仅仅让几个评论家大呼不妙。为能让任天堂产品能成功融入美国人生活，山内溥还别有用心收购了西雅图水手棒球队，很快美利坚的小毛孩们枕头边都有了一台GBA，口袋妖怪的金卡片也炒到百元价格。对敌人山内溥够狠，但对手下他却关怀备至。扶持岩田聪登上"天子宝座"后，2003年世界富豪500强中排行303的老爷子也并未闲着，四处寻求能让任天堂重新萌发生机的新人新作品。盘缠用的还都是自己的私房钱，这就叫志气。如果说古人打牌也算玩游戏，那山内家族就是正宗的世代玩家了。尽管他"反恐"未必打得过你我，但他能面对那个30亿美元的企业喊道：我的地盘我作主！这才是最牛的。

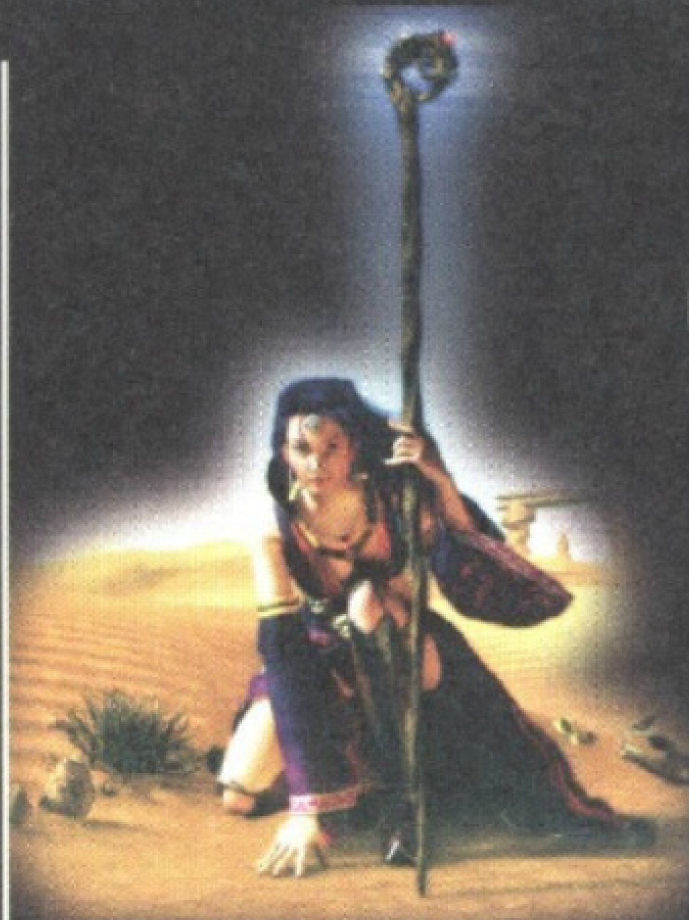
山内溥评价：
知名度：★★★★★
出镜率：★★★★
身家值：★★★★★

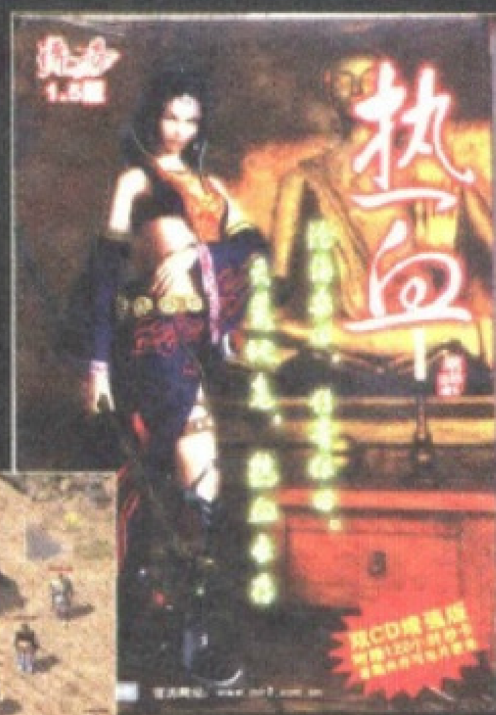
盛大网络董事长

——陈天桥


盛大董事长陈天桥。

有关陈天桥的传奇故事这两年来有很多版本，不管IT界的写手们吹得如何云里来雾里去，但游戏圈内的老玩家都记得，这位昔日的复旦大学高才生，正是以一款韩国网游《传奇》发家致富的。中国的传统道德观，历来与休闲娱乐水火不容，但就在1999年，刚从股市上小赚一笔的陈天桥，还是决定用自己的全部家当创建了一个叫盛大的网络公司。那一年正是网络泡沫经济崩裂的末期，如今仍在忧国忧民的业界评论家们，当时也在哭喊着互联网的冬天来了，好像没人看到网络游戏的女神正在窗外招手。我们当然也不能说陈天桥就看到了这位女神，毕竟《传奇》也不是中国第一款MMORPG，但重要的是他先动手了。从2001年开始，得到中华网300万美元投资的盛大，先后代理运营了《传奇》、《疯狂坦克》等多款网络游戏，其中《传奇》一度成为国内网游的领头羊。不少资深玩家声称，《传奇》在技术性和游戏性上粗制滥造，他们以宗教般的狂热从2001年一直骂到2004年。但国内厂商仍在乐此不疲地进口代理韩国网游，国内也仍然没有几个像样的网游开发团体，盛大依旧通过《传奇》每小时从无数玩家身上赚取每人1角6分钱。





陈天桥的成功经历就跟这游戏的名称一样"传奇"。

陈天桥无声无息地俯瞰着这一切，随后以高超手腕迅速摆脱了昔日的韩国合作伙伴，独自走上了另一条传奇大道，但此时的盛大已不再满足于网络游戏一条路。2004年5月，盛大在获得日本软银集团注资4000万美元后，闯入纳斯达克。股价先跌后扬，到8月初，市值已达14.8亿美元。这并不是因为美国的股民们也想当沙巴克城的城主，而是因为盛大以强劲的盈利表现，捍卫了自己的股价。到今年6月时，盛大网络的毛利润约合1.8亿人民币，增长率为117%，仅次于新浪。根据陈天桥本人及其家族拥有盛大资产的比率来算，他的家当高达11.1亿美元，折合人民币90亿，成为当之无愧的"中国首富"。对陈天桥个人而言，我们没发现这位中国首富，在某款游戏上有什么高深造诣。他的成功或许带些偶然，但却不仅仅是偶然。

陈天桥评价：
知名度：★★★★
出镜率：★★★★
身家值：★★★★

NCsoft公司CEO

——金泽辰


NCsoft的首席执行官金泽辰。

NCsoft，何方神圣？韩国当今国家支柱产业的栋梁之材，1997年始创的游戏界后起之秀，全球网络游戏的重量级生产基地。

说实话，NCsoft是凭《天堂》起家的。1998年开运的《天堂》，在韩国首创同时在线人数10万的纪录，字母N与C交错的徽标迅速飘洋过海，进中国、闯美国，在中国香港特区、日本等地一个不漏地开了分公司。2001年，号称《网络创世纪》之父，身兼玩家和开发者的祖师级人物Richard Garriott脱离电子艺界，投奔NCsoft设在美国的分公司NC Austin，策划网游新作《Tabula Rasa》。2002年，NCsoft一口吞下由3位前暴雪公司职员创建的ArenaNet公司，次年该部门公布了为NCsoft打造的新作《公会战争》；在2004年E3展会上，该游戏的现场测试引起了很大轰动。所有这些，都证明了韩国游戏商同样也拥有气吞山河的豪情，而NCsoft的首席执行官兼《天堂》主创者金泽辰，正是这些杰作的幕后操纵人。

前些日子，《天堂2》的测试帐号，成为无数玩家死命追讨的目标。这款


金泽辰为网游玩家所构筑的“天堂”。

号称拥有最美丽画面的超级网游，正是NCsoft对全球玩家发起的新一轮进攻。金发碧眼的玩家和黑发黑眼的玩家们，通通都在那些漂亮的黄金精灵MM前愣住了；韩国本土的玩家同样痴迷了，投资者们也听到了游戏玩家的梦呓，NCsoft的股价瞬间坐上了“火箭”。2003年7月，金泽辰拥有的公司股票价值956亿韩元；到了8月初，金泽辰手中的这些股票膨胀到4312亿韩元，折合人民币31亿元；37岁的金泽辰，顺利登上了韩国股市首富宝座。今年雅典奥运圣火全球传递旅程中，金泽辰还客串了一把传递圣使的角色。这是韩国政府对NCsoft及金泽辰的最高鼓励，即使在太平洋那边的美利坚，好像也从没听说过哪位游戏界人士去接过奥运圣火。金泽辰以一介白丁起家，短短7年内成为世界知名人物，对他来说，“韩国股市首富”这个称号完全当之无愧。

金泽辰评价：
知名度：★★★★
出镜率：★★★
身家值：★★★☆

索尼计算机娱乐总裁

——久多良木健

SCE总裁久多良木健。

2003年是索尼的痛苦时期，4月份公布的10亿美元季度财务损失消息在股市上立刻引起一场“地震”，索尼股价两天内跌落25%。索尼集团总裁出井伸之对公司的不良运作深感内疚，在开展自我批评之后，索尼开始挥刀裁员20 000人；同时对部门结构重新调整，集中力量研发新型计算机处理芯片，这其中就包括了传说中的PS3芯片。“索尼计算机娱乐”最早是隶属于索尼音像旗下的一个小部门，1993年，有个叫久多良木健的怪人，极力主张索尼也要搞自己的家用游戏主机。他是怎样的一个怪人呢？1975年加入索尼的久多良木健，在公司的多个部门之间频繁调动，但此君始终未获施展远大抱负的机会。不少同事对这个不修边幅、大大咧咧的粗鲁鬼并无好感，每到开会该各抒己见时，这家伙又常常一个人望天自言自语，没有人会喜欢身边有这么个人。多亏出井伸之慧眼识英雄，久多良木健被委派为索尼计算机娱乐分部（SCE）的总经理。

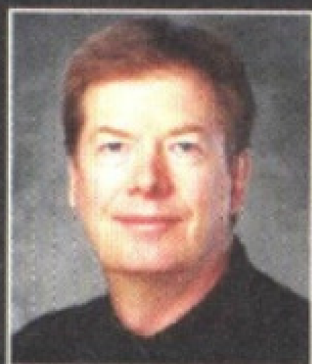
当1994年PS主机发售后，久多良木健终于找到了自己人生的发光点。这位PS之父从一开始就紧紧把握住了电视游戏机的发展脉搏，到1999年时，PS主机带来的利润占索尼集团当年总利润的50%，你说这怎能不让索尼董事会暗自窃喜。但这世上从来就没有一帆风顺的事，2003年的财政危机中，SCE也有一份罪名——PS2虽然夺得全球市场占有率第一的桂冠，但价格的战略性调整却直接导致它销售额的下降。近来，索尼借助索爱子公司的2000%赢利大捷扳转劣势，久多良木健也趁势出击，大力宣扬PS3年末亮相。据说这东西有索尼与IBM合作研制的CELL处理芯片，可上天入地云云，但可惜要等到2005年初才会有供测样机。有人说他有功，有人说他有罪，但没有久多良木健，我们就没有《合金装备2》和《GT赛车》，甚至连《最终幻想》系列也会变成另外一个样儿。


久多良木健现在和将来的利剑。

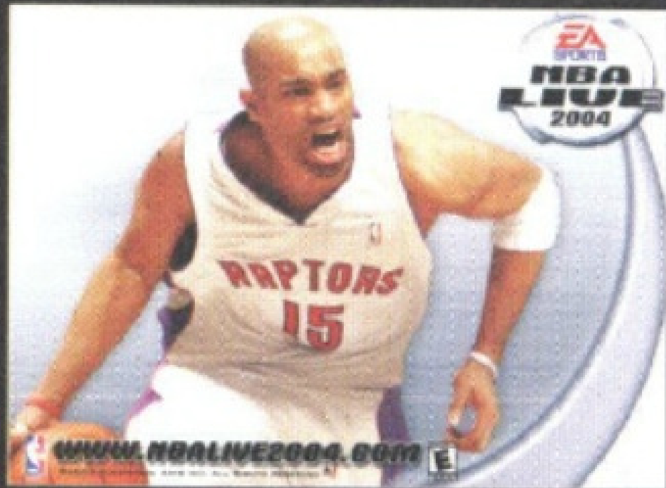
久多良木健评价：
知名度：★★★☆
出镜率：★★★☆
身家值：★★

电子艺界CEO

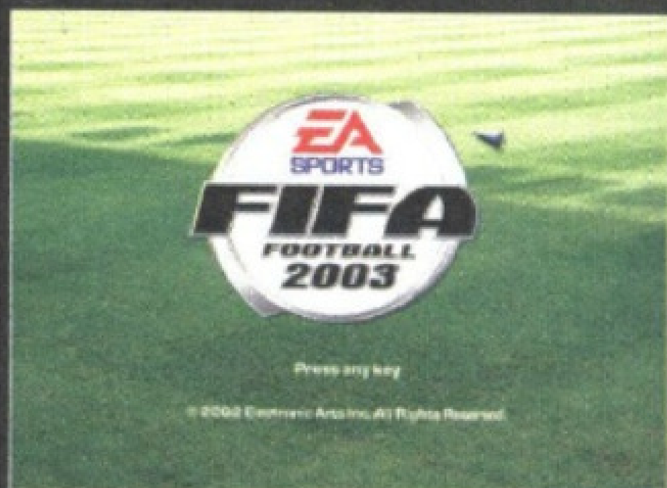
——劳伦斯·佛·普罗斯特三世

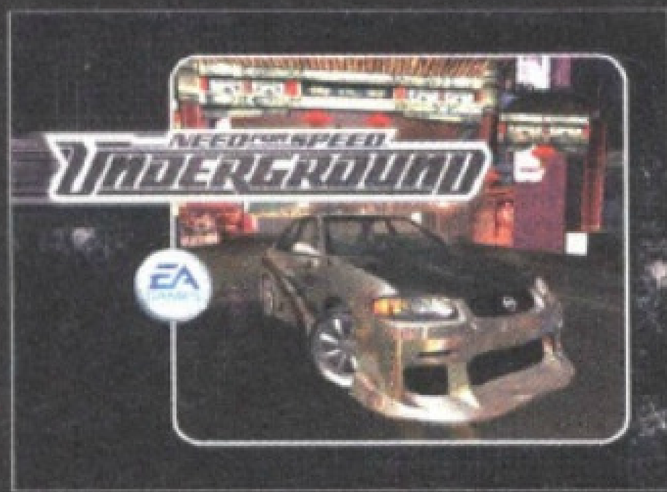

电子艺界CEO
——劳伦斯·佛·

啧啧，这个名字够酷够拽吧，说不定还带有贵族血统哩！相信这位大叔的名字很少有人听说过，但如果说起EA（电子艺界），估计各位会忍不住发出一阵恍然大悟的“喔——”。始建于1982年的电子艺界，初期发展相当缓慢。普罗斯特于1984年加入公司，10年之间他先后就任公司总裁、董事会主席等职务。2004年4月，电子艺界原CEO，著名的挖角大师约翰·雷瑟蒂罗因为个人原因辞职离去，普罗斯特很快走马上任接任CEO一职。其实多年来，普罗斯特一直是活跃于EA领导层中的重量级人物。这个拥有一张“国字”脸的美国人不苟言笑，说话简明扼要一针见血，任何时候你都能从他的脸上看到其责任心和刚毅性格。而正是这张脸，帮助电子艺界实现了年销售收入25亿美元的辉煌业绩。



EA在全球拥有4400名员工，他们每年为北美乃至全世界生产大量的游戏软件；即使在单机游戏低迷的近两年，EA也能保持每年60款左右的出品量。在普罗斯特的极力推动下，EA充分利用所有资源，弄到手的每一份授权，收入旗下的每一个工作室，都要为打造EA品牌的游戏体验





而做出最大贡献。于是，我们才有了FIFA、NBA、NHL、《极品飞车》、《荣誉勋章》等经典的体验。普罗斯特并不是坐到CEO的位置后才凸显其价值的，早在2002年的硅谷企业最高工资排行榜中，他就名列第22位。尽管在福布斯全球500富豪排行榜中，他还没有座次，但现年54岁的普罗斯特却被评为美国计算机软件行业最具影响力的人物之一。在2004年全球薪酬最高CEO排行榜中，他位于第41位，年收入145万美元，持有公司股权约合1.5亿美元；虽比不上排在他前面的那些"大鳄"，但好歹也算身家过亿。EA能坐上全球电子出版业的头把交椅，普罗斯特功不可没。

劳伦斯·佛·普罗斯特三世评价：
知名度：★★★
出镜率：★
身家值：★★★

Activision公司CEO

——罗纳德·多林克

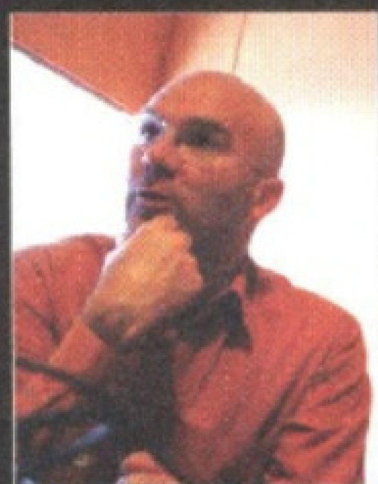
全球单机PC市场的衰落，葬送了大量的中小游戏公司，即使是强大如Activision者也会留下致命伤。如果没有DOOM3，今年还有人能想起Activision的名头吗？1979年创建的Activision，曾经在Atari 2600主机时代辉煌一时。那时它的好几款游戏销量，都突破了百万份。在1997年到2002年的这段时间，Activision一直沉浸在兼并重组与结构调整的狂热中。伴随着无休止的折腾，它也渐渐蜕变为专司代理出版软件的发行商。1998年，罗纳德·多林克从饮食行业跳槽到Activision。当时他已经当了3年的总裁，而在此之前他还在宝洁公司干了整整13年，因此，应该算是一位经验丰富的管理者。而这也从另一角度印证了当时Activision公司对管理人才的迫切需要。



Doom3是Activision公司的一大生财之宝。

2002年，多林克出任Activision出版事业部的总裁兼CEO，第二年他的座次又向高处升了一档，成为董事会成员。也许是因为多林克大权在握还没多久，除了在2004年E3展会上做了自作多情的历史回顾展示之外，我们到现在也没看到Activision公司有何令人振奋的大举动。这家老牌发行商拥有为数众多的开发团队，但它的股票价格却始终处于下游。要挑战电子艺界的权威还需要更多的努力，拥有哥伦比亚大学MBA硕士学位的多林克还有很多事情要做。目前多林克年薪90万美元，持有公司股权约合2820万美元。

罗纳德·多林克评价：
知名度：★
出镜率：★
身家值：★★☆

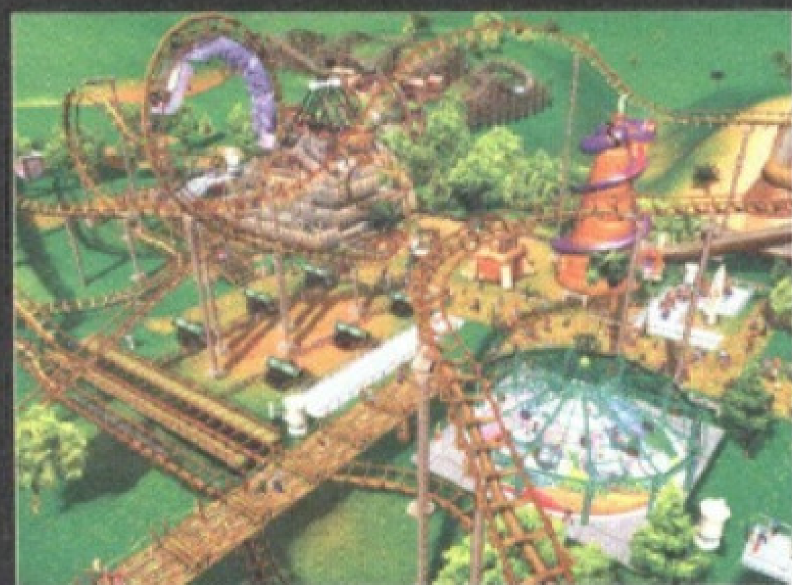


Atari公司CEO——布鲁诺·伯奈尔。

Atari公司CEO

——布鲁诺·伯奈尔

2003年5月，来自法国的Infogrames公司，把自己的名字改成了20年前的一种热门游戏主机名——Atari，以引起更多玩家的关注。也许这样能让产品卖得更好，但不管怎么说，都应该比Infogrames更简单更易上口。布鲁诺·伯奈尔是游戏圈内出身于技术员的少见的大富翁。20世纪80年代初，他曾参与一种早期家用电脑T07的设计工作，1983年与两位好友托马斯和克里斯多夫合伙创办了Infogrames公司。当时3人合作的第一件产品，是一款BASIC教学软件CUBE。这个简陋的小软件卖出了6万份，公司产品开始销往英美日等地，当时任天堂也委托他们开发游戏软件。1993年公司上市后开始进行结构调整，伯奈尔也将CEO和董事会主席的大权抓到手中，随后就投入了90年代热门的兼并运动。Infogrames的最大战果是2001年"吞下"了玩具老店孩之宝，而后者才刚以3.25亿美元"吃下"威世智公司。在这场业界的震荡中，Infogrames作为受益者实力大为增强。如今Atari已是仅次于电子艺界的全球第二大电子商，在欧洲地区它是说一不二的老大。而它的领导者，年仅46岁的伯奈尔年薪25万美元，持有公司股值180万美元；不过，在福布斯财富排行榜上他还只算无名小辈。



Atari除了开发《过山车大亨》这样老少咸宜的游戏，还拥有《博德之门》等一大批经典作品续集的开发权。

布鲁诺·伯奈尔评价：
知名度：★★
出镜率：★
身家值：★★

看到这，台下各位看官又要问了，"你说的这几位好像都算游戏大腕，可怎么总觉得他们跟游戏又好像没多大关系？"老弟此言差矣。这帮人在很大程度上能够左右游戏业的发展进程，玩家能玩到什么游戏，有时候全凭这帮大腕一个念头，一句话，大师们的经典杰作才能开工。大腕的工作不是玩游戏，也不是去做游戏，他们最擅长的是了解什么人能做出好游戏，什么人可以把最糟糕的游戏也卖个很好的价钱。话又说回来了，大腕们其实也玩游戏，不过不是虚拟世界里的：他们玩的叫资本游戏，玩的就是心跳，玩的就是刺激，玩的就是你和我。也许有无数玩家在梦想成为席德·梅尔，但是我得说，如果你一不留神成了劳伦斯·佛·普罗斯特三世，那我得恭喜你，真的……

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《模拟人生2》《寂静岭4》

FIFA 2004无球队员跑动心得

■江苏 芮超

在真实的足球比赛中，无球队员的跑动是很重要的。他既能有效扯动对方的后卫，使其暴露出防守的空当，也能跑到对方防守薄弱的位置接球，直接给对方的球门造成威胁。现实中无球跑位主要靠球员的意识和在场上对球或是比赛形势的把握，想要提高并非一朝一夕的事情。但在游戏中就没有这么复杂了，只要控制好己方无球队员的跑位，就能很容易找到电脑的空当，破门的机会也就会大增。下面就来阐述一下我在FIFA 2004中控制无球队员跑动的心得，各位也可在即将推出的FIFA 2005中进行尝试。

比赛中当你按Z键后，会出现3位队员供你选择（按Z键1下是1，两下是2，3下是3），按Shift选择无球队员跑动。必须观察你无球队员的位置，同时控制无球队员灵活跑位。

1.套边传中。套边传中最好在对方3后卫时使用。按Z键后，按住Shift键，控制你的无球队员套边，到合适的位置时，摆脱边后卫的防守或是插到边后卫的身后（注意不要越位了），按A键长传（蓄力到底，不然你的队员会往回跑接球，失去进攻机会。以后给无球队员传球时，都要蓄力到底）。当你的队员舒服地接到球时，就可以快速下底传中。虽然本作中下底传中的破门率比起前作来有所降低，但只要传中得当，仍会出现头锤破门、停球后扫射、停球后捅射等精彩的破门画面。

2.中路突破。在从中路发动进攻的时候，如果对方两名中后卫的距离拉开太大，就可控制你的无球队员往对方两后卫的中间跑位，然后按A键长传，也就是说创造单刀球的机会。然后加速，运用假动作甩开对方后卫，射门！这种方法进球成功率也挺高的。

3.传身后球。这种打法可以在快速反击中，当对方后卫尚未完全归位以多打少时使用。控制你的无球队员跑向对方后卫的身边（注意不要跑到他的身后，以免越位），之后，直接传这名后卫的身后球。球传出后，无球队员迅速跑动，甩开后卫的防守。这种传球方式是最容易出现单刀的，但要想成功却有些难度，要把握好传球和跑动的时机，以免频频越位。

4.强行打门。这种方法往往用于你落后且比赛时间所剩无多时。控制你的无球队员往禁区中间跑位，然后按A键长传，接球时直接按D键和方向键组合，可出现凌空抽射、鱼跃冲顶等破门方式。但队员的接球成功率不高，往往只在比赛最后时刻孤注一掷时使用。

以上只是本人的一些粗浅体会，难免有疏漏之处，还望真正高手不吝赐教！

《三国志X》疯狂抓获武将法

■哈尔滨 哈迪

相信很多朋友都对在《三国志X》中抓不到很多武将而烦恼。想想看，当自己费了半天劲打下几座城，结果却抓不到武将有多么郁闷吧！接下来我就为大家介绍一个可以疯狂抓获大量武将的方法。

这方法很简单，其实就是包围战术。比如说217年的剧本，选的是刘备。如果聚集实力从成都出击讨伐曹操的话，胜利之后几乎抓不到什么武将。我们来换种打法：从关羽的江陵出兵，打下襄阳、新野、宛，然后攻下"武关"，最后在华山的空地上建一个城塞，并占领空城上庸，下面就OK了。这时候可以把主力部队都转回成都方面，曹操的4座城池——汉中、天水、长安、安定已经与他的其他城市之间没有道路了。这个时候再打这4个座城。胜利之后就会大量抓获敌武将（尤其是最后打的那座城，如果之前没抓住多少的话，在打下最后一座城时会抓到很多），其中包括夏侯渊、曹真、曹仁、徐晃等名将。到时候要放要杀就随你的便了。以上方法同样适合于任何一座城市，只要合理地运用"包围战术"，相信很快就能除掉你不少心腹大患。

《凯尔特王——迦太基战争》心得二则

■浙江 何琦

此游戏的平衡性做得比较好，兵种都相互克制，不会出现一支部队能够一统天下的局面。步兵在白刃战中最有优势，在攻防当中弓箭兵是不可或缺的，相较之下骑兵是最强大的兵种。但是它也有克星，那便是移动速度并不快的长矛兵。游戏中也有类似“魔兽争霸”中的英雄存在。英雄对整支部队的士气、战斗力的提升很有帮助，而且武力值高得惊人；而对于敌人的英雄，是首先需要干掉的对象。

游戏对于所有作战部队都有“饥饿”值的设定，而“饥饿”值是跟军队战斗力息息相关的，一旦消耗殆尽，会直接导致部队的HP值下降，直到死亡为止。为了解决这一问题，你只能依赖于从后方基地源源不断地运送粮草供给部队，或者在城里的兵营中待命。

古往今来，以少胜多的战例大多都是以切断对手粮道而宣告胜利的。我们在游戏里面也可以效法。首先吸引敌人主力来进攻我方的城池，依托深沟高垒顶住压力应该不是问题。不一会，敌人就会觉得“饥饿”，等待后方的粮草补给。此时，最好是派出机动力强的骑兵部队，截击敌运送粮草的队伍。等到敌人主力回援已来不及时，就抓住时机集合城内外的所有部队，围歼内外交困走投无路的敌军残部吧。P

洛丹伦的愤怒——TFT1.17人类强力打法

■湖南 JACKIE

在TFT1.17的Beta版中，暴雪做了较大幅度的改变，如意料之中轮到人类的天下了。下面进入我的战术打法流程介绍：1.开局是一般的BA-BB-BF-BL-BV，第一英雄建议用山丘之王，不停地出步兵快速练级（步兵只有一两个时加上4个民兵），同时基地升第二级。2.基地升级好以前要建好铁匠铺，在2级基地完成好后出第二英雄血法师，并同时建2个狮鹫笼。建好后要不停补充龙鹰。

战术细节介绍：山丘的技能升级要依敌方的兵种而定，血法师出来第一级一定要升抽魔法的技能，把抽得的“蓝”转化给山丘之王（转移的方法很简单，只要在血法师抽完“蓝”后，再点一次抽“蓝”的技能使用在自己的山丘之王身上就可以了）。如果经济充裕，建议升级3级基地（因为可以让英雄升级更快）。

对不同种族的打法：

Orc：如果对方是大G开局，他一定在被你的龙鹰压制之后出萨满加牛头，这时就不必再出过多的龙鹰了，改狮鹫是最好的。在和敌人火并时，把龙鹰和狮鹫分开，龙鹰点杀萨满，山丘之王用锤子锤个牛头后就赶快用狮鹫齐射它。此时，血法师可以选择抽英雄的“蓝”给山丘，也可以用虚无气化你所要秒杀的牛头，然后再一锤子，用狮鹫秒杀之。

Night Elf：对于NE，我们要做的就是爆步兵和加少量龙鹰了。因为弓箭手和小鹿都是穿刺，步兵大可忽略他们的攻击。但要注意的是，如果对方改爆熊，那就改狮鹫吧。如果是HT的打法，那就只要增加龙鹰的数目就可以了。

Undead：对于蜘蛛流的UD，我们只需控制英雄不被秒杀就行了。如果他点杀步兵，他点哪个，你就把哪个开盾。当他的蜘蛛都被弹得半死之后，山丘上去一个雷霆一击，血法师抽了死骑的“蓝”再来一把火，别人就只有打出“GG”的份了。对于“天地双鬼”打法的UD，也只需出和他的石象鬼同样多的龙鹰就行了。加几个女巫更好，英雄都配上无敌药剂，他围你也没用。

Human：同族大战总是郁闷的，重要的是要做好战场侦察，时时都要出克他的兵。血法师要最努力地使用虚无或者抽“蓝”，山丘要不停地给他的血法师用锤子，以最快的速度干掉敌方的血法师为上上之策。希望此战术可以帮助大家提高对战水平，记得保持清醒的头脑+好的微操才是无敌的法宝。P

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》妙用封神结

■北京 遇见

笔者经过长时间在迷宫中奋战，总结出来一些有用的战斗经验。这里跟大家介绍一下“封神结”这个饰品的巧妙运用。在游戏的后期，相信大家已经把每个角色的法术都练到了4级，这时候各个人物的属性差异就出现了。可以轻易发现，王蓬絮、星璇、雷元戈的“神”数值相对比较高，南宫煌属于中等偏下的水准，而暴力女温慧大小姐毫无疑问是一个“近身力搏型”的选手。虽然她在打怪的过程中，也有比较高的使用法术频率，但是她的“神”低是一大问题，幸好后期封神结的出现能解决这个问题。

将封神结装备给王蓬絮和星璇二人，然后在第一场战斗中王蓬絮使用“五气连波”、星璇使用“星沉地动”等高级仙术。由于封神结具有每回合恢复“神”15%的功能，这就已经足够了，因为后期“神”数值高的角色，大多都已经达到500~600以上了，而高级仙术一次耗神一般在42或者48左右。经过“封神结”一恢复，基本上等于没有消耗；同时，温慧和南宫煌都设定为AI操作即可。进入战斗后，你就会发现啥都不用做，泡杯咖啡随手按个“R”（重复上一轮操作），就可以慢慢等待胜利了。这个技巧对于应付后期繁琐的战斗是很有效的。另外提醒一下，封神结可以在月光城打风灵兽时，南宫煌使用“飞龙探云手”便可从对方身上偷到。P

新一轮大作热潮逼近，本期提供经典大作《模拟人生2》和《寂静岭4》的相关补丁；FIFA 2005 试玩版令玩家趋之若鹜，配置修改器将给您很大帮助；Gpoint 的TK5修改器迎来最终完美版。

■游侠补丁网 水寒

《模拟人生2》补丁
The Sims 2

《模拟人生》系列据说已经成为欧美销量最高的电脑游戏，由于其另辟蹊径的游戏类型与出色的游戏性，这款游戏及其资料片取得了惊人的成功，甚至可以说到了能令人上瘾的程度。在《模拟人生2》中，Maxis试图告诉我们游戏中的人物，将并不仅仅是生活、工作、交际这么简单，他们还需要学习、回忆、成长甚至死亡。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/sims2cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏Tsbin目录下。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟人生2》简繁体中文版汉化补丁

本作将“情绪”这一要素带入游戏中，想想你自己的生活：你是否觉得这个世界上的每件事都可能成为一次令人兴奋的冒险经历？是否会因为饥饿而心情糟糕？或是因为疲劳而感到身边的每件事都单调乏味？心情能够为你的所有感知添上色彩。将同样的尺度带到《模拟人生2》中，是设计小组的目标。在游戏的世界中，情绪决定了你的角色是否会去工作，是否会同其他的角色聊天、学习、工作或者恋爱。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/sim2cn.rar
使用方法：执行“SIMS2简体中文转换.REG”即为简体中文版，执行“SIMS2繁体中文转换.REG”即为繁体中文版。
补丁效果：可把游戏的任意语言版本转换到简繁体中文版。

《寂静岭4》补丁
(Silent Hill 4)

故事围绕一个名叫亨利·汤曾特的男性展开。他居住在寂静岭附近，当他从噩梦中惊醒时，发现自己已经被困在公寓内。门窗都无法打开，甚至连电话也断了，大门被一把巨大的锁链给封死。大约一周之后，亨利惊奇地发现公寓的浴室内有一个神秘的洞口，并且确信这是唯一能出去的通道。然而，和我们大家预料的一样，这是通往另一个灵异世界的洞口……

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/sh4crack.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《寂静岭4》4项属性修改器

游戏中主角为了脱困而不得不进入一个诡异的洞穴，遭遇到许多异形的鬼魂。而如何解开自己房间与异形鬼魂群聚的平行世界之间的奇异联系，便是玩家在游戏中遇到的最重要的问题之一。玩家必须不停穿梭于真实世界和变异的神秘世界之间。游戏的方式主要是以第三人称进行，但本作也加入了新的第一人称视角。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/sh4trn4.zip
使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中按F2～F6等热键，触发相应功能。
补丁效果：包括无限生命、无限弹药和一击必杀等项目的修改。

《太阁立志传Ⅴ》繁体中文版超全面属性修改器GA TK5TWedit Build 0015

历经一个多月，这款“太阁Ⅴ”修改器终于完成了Final版。Gpoint坦言这个阶段性任务已经完成，除了达成做一个完美修改器的愿望外，抛砖引玉引出一大堆高手一起来制作TK5相关修改器的愿望也达成了，这是最令人欣喜的。更难能可贵的是Gpoint公开了修改器的源代码，以便在其结束开发后，有兴趣的朋友可以参考源代码继续造福玩家。让我们感谢NETSHOW网友Gpoint的精心制作和无私奉献。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/ga_tk5edit.zip
使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中切换出修改器对其进行编辑，记得“保存修改”使之生效。
补丁效果：全武将、全据点和外交使节编辑，还有丰富的作弊项供选择，是最终完美版的超全面修改器。

FIFA 2005官方试玩版配置修改器

画面是每一代FIFA的必修课，从FIFA 98支持第一代3D加速卡VOODOO开始，就注定FIFA要给玩家带来优秀的画面。但是这个优势从2003开始就不是很明显了，虽然每一代都在改善，都在强调细节的表现力，可是给人的感觉却越来越麻木。FIFA 2005的画面虽然更细腻了，但是光影效果还是一般，人的面部做得虽然较为神似，遗憾的是头发仍然很差劲，没有线条、没有质感。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/fifa05demofactory.exe

使用方法：执行补丁安装好修改器。在修改器面板上配置完毕后，按"Launch"生效进入游戏。

补丁效果：包括游戏分辨率、显示效果、窗口化游戏、游戏难度、比赛速度和半场时间等配置的修改，极大方便了玩家。

《运输帝国》补丁 (Chris Sawyer Locomotion)

Chris Sawyer即是制作《模拟乐园》系列游戏的幕后鬼才，《运输帝国》就是建立在《模拟乐园》的游戏引擎上而创造出来的运输模拟经营游戏。游戏画面令人有种很熟悉的感觉，接口操作及画面正是《模拟乐园》系列的风格，非常容易上手。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/Lococd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《圣域》不完全汉化包 (Sacred)

除了升级系统之外，游戏中的装备和技能系统也基本继承了欧美角色扮演游戏一贯的设定，游戏中的各种装备也有着多样的随机属性，这种设定无疑很好地增强了游戏的可玩性和耐玩度。游戏采用了即时制战斗系统，只要点击敌人就可以对其实施攻击，攻击效果会当即显示出来。（NETSHOWBBS网友提供本汉化包，制作者未知）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/Sacredhen.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录，然后执行"Sacred语言选择.exe"即可。

补丁效果：自由选择中英文方式进行游戏。翻译尚不完整，请慎用。

《冠军热力赛》补丁 (Richard Burns Rally)

《冠军热力赛》所追求的是完全拟真的赛车游戏，除了车辆和赛车人物外，游戏中的赛车跑道也是实地拍摄之后制作出来的赛车场景。此外，还有一些著名的景点，像大峡谷等制作成的赛车跑道，其中几乎所有的场景和过弯，都是实地拍摄之后运用3D技术制作而成的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/rld-rich.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《福尔摩斯探案——银耳坠》补丁 (Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Ear)

有没有想过有朝一日，你也能成为传说中的神探福尔摩斯，一一探究离奇案件的真相？《福尔摩斯探案——银耳坠之谜》或许就能圆你的梦想。在游戏中，玩家将扮演神探福尔摩斯，调查一起发生在豪门大宅中的离奇凶杀案。面对凶狠狡诈的罪犯，玩家将和他进行一场全方位的脑力大战。来吧，一起和福尔摩斯面对阴谋、掠夺、无价的珍宝和潜伏的凶手。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/ind-secr.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《呼啸战神3》v1.03完美升级档 (Warlords Battlecry 3)

同前作相比，WB3的图形引擎明显进行了改进，毕竟WB2的画面效果确实太过乏味了。虽然Infinite Interactive还在坚持使用2D引擎，但是他们致力于调整作战单位及场景效果方面的工作，使游戏中的怪物看起来更加逼真。此外，游戏开发者还创建了一套提高魔法效果的全新粒子系统，以及使地图看起来更为细腻的地形渲染系统。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/vng-wbc3.zip

官方v1.03升级档下载地址：http://www.enlight.com/wbc3/download_files.htm

使用方法：先执行官方升级档将游戏升级到v1.03，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.03的升级，且游戏时无需放入光盘。

《毁灭战士3》跳关秘技 Doom3

进入Doom3后，不要新建游戏或加载存盘，用Ctrl+Alt+`打开控制台，输入以下命令可直接进入各关（前面是地图名称，后面是密码）：

Mars City 1：map game/mars_city1
Mars City Underground：map game/mc_underground
Mars City 2：map game/mars_city2
Administration：map game/admin
Alpha Labs Sector 1：map game/alpha1
Alpha Labs Sector 2：map game/alpha2
Alpha Labs Sector 3：map game/alpha3
Alpha Labs Sector 4：map game/alpha4
EnPro Plant：map game/enpro
Communications Outside：map game/commout
Communications：map game/communications
Monorail Skybridge：map game/recycling1
Recycling Sector 2：map game/recycling2
Monorail：map game/monorail
Delta Labs Level 1：map game/delta1
Delta Labs Level 2A：map game/delta2a
Delta Labs Level 2B：map game/delta2b
Delta Labs Level 3：map game/delta3
Delta Labs Level 4：map game/delta4
Hell：map game/hell
CPU Complex：map game/cpu1
CPU Boss：map game/cpuboss
Site 3：map game/site3.map
Caverns Area 1：map game/caverns1
Caverns Area 2：map game/caverns2
Primary Excavation：map game/hellhole
火星城地下：map game/mc_underground
火星城：map game/mars_city1
UAC管理部门：map game/admin
阿尔法实验室第一部门：map game/alpha1
阿尔法实验室第二部门：map game/alpha2
阿尔法实验室第三部门：map game/alpha3
阿尔法实验室第四部门：map game/alpha4
能量工厂：map game/enpro
通信中转站：map game/commout
通信站：map game/communications
再循环第一部门：map game/recycling1
再循环第二部门：map game/recycling2
单轨铁路：map game/monorail
德尔塔第一部门：map game/delta1
德尔塔第二部门A：map game/delta2a
德尔塔第二部门B：map game/delta2b
德尔塔第三部门：map game/delta3
德尔塔第四部门：map game/delta4
地狱：map game/hell（某些版本是Hell1）
CPU联合体：map game/cpu1
CPU Boss：map game/cpuboss
站点3：map game/site3.map
巨洞区域1：map game/caverns1
巨洞区域2：map game/caverns2

最后一关，主洞穴（地狱之洞）：map game/hellhole，不要用Noclip命令，用武器Q和Give all命令交替使用，很容易就能把Boss打败。

《模拟人生2》部分官方秘技 The Sims 2

先按Ctrl+Shift+C弹出Console窗口，输入以下密码，注意有大小写区别：
Kaching：增加1000元
exit：退出
autoPatch -on：打开游戏自动更新
autoPatch -off：关闭游戏自动更新
slowMotion #：设置游戏速度（#为0～8，0为正常速度）

《模拟人生2》科学道路

玩了将近2天终于把科学道路升到顶了，在这里简单谈谈经验。

在科学道路里有几个问题，如果选错了可是非常悲惨的（我被开除1次，降三级2次，痛苦死了）。为了让更多的玩友不被虐待，现公布答案如下：
问题一：你发现了一个秘密入口，你是自己进去还是求援？选择自己进去，奖励15 000元钱。
问题二：大概是说如果你发现了别人的科研成果，你是否要窃取？
正确答案应该选“否”，选“是”的话会被开除。
问题三：（具体内容记不得了）……你是选择充气阀还是电源开关？
正确答案是充气阀，否则被降级。
问题四：好像是在镇上发现了一个神秘地点，有人威胁你不要去找这个地方。你发扬大无畏革命精神，不畏恐吓毅然决定去寻找，答案应该选沙漠；另外一个选项，具体功能没有试验。
问题五：具体问题也忘记了，好像是说模拟市民口袋里这么多钱怎么解释？答案有两个：实际的和抽象的。这个问题比较坑人，不管选择哪个答案都会被连降三级，所以一定要选“略过”。

选科学家线路的人物容易生病，但是达到一定等级以后会奖励一台制药机器，制出来的药品能卖钱。另外，如果你生了病，吃了自己做的药过一会儿就好了。

最后是一点小发现（估计很多人都发现了）：练瑜伽时间长了，能学会一指禅；冥想时间长了，能够学会浮空术。

《模拟人生2》窗口化

建立一个Sims 2.exe的快捷方式，点击修改属性，在“目标”栏修改。

如：原先是“X:\Program Files\EA GAMES\模拟人生2\TSBin\Sims2.exe”，改成“X:\Program Files\EA GAMES\模拟人生2\TSBin\Sims2.exe”-w

就是加上“空格-w”。

窗口模式分辨率直接修改法：

还是修改快捷方式“目标”栏中

“X:\Program Files\EA GAMES\模拟人生2\TSBin\Sims2.exe”，把它改成“X:\Program Files\EA GAMES\模拟人生2\TSBin\Sims2.exe”-r800x600 -w

就是加“空格-rAAAxBBB空格-w”，r800x600也可以是r1024x768。

分辨率直接修改方法：

同窗口模式分辨率直接修改方法一样，就是去掉了“-w”。

随便聊聊吧

（晶合聊天室第148期）

插图 宋洋

聊天物语

林晓：群是个好东西，群聊更是个好东西。当一群同事群聊，QQ的小企鹅图标在电脑右下角狂闪的时候，我常常想，开发即时聊天通讯软件群功能的那个程序员，一定是位有强烈集体主义观点的人。

编辑部进行时

编辑部群聊记录1

大漠小虾 12:27:23

小技巧大集合：秋季吃鱼可让人聪明且防心血管病，煎炸过的鱼保健效果差。

ACJ 12:29:16

网罗天下：煎炸过的鱼最好不要吃，说是有致病物质，详情参见http：//……

红袖 12:29:58

读编往来：今天的大软编辑似乎心情都不错，今天的鱼似乎有点倒霉。

ACJ 12:31:14

攻城略地：小林，你披上读编往来的马甲，我就找不到你了？！

林晓 12:32:01

TOP TEN：钓鱼游戏出人意料地走上榜单，说明了玩家在奥运会以后，将游戏与体育运动结合起来的需求。

电脑时代

■晶合后院 姗姗

轶事

吾友，听说信息时代已经到来，便也想买台电脑，却对各个部件一窍不通。在商店里，指着机器对工作人员说：我要买上边那个小电视和下边那个铁盒子；对了，还有那个用手按的板子。

吾友见演示人员从网上复制许多图片，便问是怎么弄的。

——是从网站下载的。

——什么？下崽儿？

网络痴呆症的前兆

1.半夜3点起床上厕所，顺便查一下E-mail；

2.在额头上刺青，而且告诉其朋友们，这个纹身要用256MB显存容量才能流畅观看；

3.见到带下划线的文字，都想用鼠标去点一下；

4.坐火车旅行的时候，把笔记本电脑放在膝盖上，而把儿子放在头顶的行李架上；

5.为了能免费上网，宁愿在大学里多混几年；

6.每天下午要喝用超线程技术磨制的咖啡；

7.在打英文字的时候，都会习惯性地在句子最后打上.com；

8.每当吹牛时总会说"我的牛皮通过了3C认证；"

9.在作自我介绍时，总会说"我是×××@chatroom.com"。

我投票我评说

QQ的即时文字聊天功能非常强大，但对网络的即时语音聊天却没有做到家哦；MSN的即时语音聊天做得非常成功，但即时文字聊天功能做得有所欠缺。（218.87.132.158）

我们无法决定选票的结果，但我们可以为结果去努力；我们无法决定未来，但我们可以为梦想去奋斗。尽管梦会醒，但我们会记住它的存在。（221.2.177.223）

卡巴斯基个人防火墙真的很不错，不愧是俄罗斯的第一杀毒软件。（221.204.56.159）

如果1992年发布的是朗玛的UC，而不是腾讯的QQ，相信UC不仅会是用户最多的即时通讯软件，并且还会拥有比现在QQ更多的用户群！（221.215.153.86）

怎么没有比特精灵啊~~我一直在用它。（18.69.213.172）

Bittorrent（BT）应用方便，速度快（有种子的前提下），内容广，所以我投它一票。也希望大软的编辑可以在候选中加进这款软件。（221.216.13.130）

经常把Windows Media Player打开，挑选一个氛围，全屏，然后感受着和音乐一起起伏的律动。（61.145.239.2）

那些软件没什么说的了，都在我的硬盘里老实干活呢！（218.69.18.177）

再也回不到从前

■重庆 李燕然

初秋的早晨，我拉上了厚厚的窗幔。窗外很冷，看看表，9点半。一丝惶恐后，随即安心：今天是周末。

对着电脑发呆，思考了10秒钟后，鼠标依然按在那个熟悉的图标上。无奈的选择，我还有什么选择呢？我的灵魂一部分已经依附在那个被称为虚拟世界的网络游戏里，就像在现实世界里，我也感觉得到我有情有爱，有血有肉的生活在另外一个世界。对现实的不满，让我深陷于此。想想还没有接触网络游戏的日子，那时我还没有踏入社会。回想起来，真有一种“年少不识愁滋味”恍如隔世的感觉。然后，一旦尝到了愁，就再也摆脱不了了。家庭、事业、爱情，就像一波一波的巨浪，汹涌奔来。随着年龄的增长，身上的担子也越来越重。有时真的好怀念以前无忧无虑的日子，只可惜都已成为记忆。

帐号和密码，是通往那个世界的钥匙。当我踏入罗德要塞的时候，刚才心中的那一丝沮丧又被无限的自信所代替。毕竟一身极品装备，不是人人所能拥有的，这个世界里，装备就是身份的象征。坐在要塞的酒吧里，不断地和认识或者不认识的人打着招呼，寒暄几句；偶尔也会有刚到的新手，委委琐琐问我要钱或者装备。在他们身上，依稀有以前自己的影子。

沉重的叹息，总是勾引起我的记忆。

怀念仙踪林那下不完的雨，碧绿的草地以及跳跃在丛林间的精灵。

怀念冰风谷那皑皑白雪，漫天飞舞，如我不尽的祝福。

怀念亚特兰蒂斯那蔚蓝的水世界，如琉璃一般的海洋里，承载着我太多的幸福。

怀念那神秘的死亡沙漠，风沙四起，原野苍茫，又留下了我多少好奇和惊喜。

美好的时光，总是如流星般短暂。看着身边一起出生入死的好友一个一个地离去，而我的心也渐渐冷却。每天只是按部就班地杀怪练级，冷清清的一个人来，默默地收拾起战利品，再一个人冷清清地离去。每当我走过曾经欢笑嬉闹过的地方，总是忍不住回过头去，哪怕是看上几眼，也是心中莫大的安慰。

昨日牡丹花，今朝落入泥。纵有余香在，只是颜色改。

越是失望，就越是期待；越是期待，就越怀念过去。

在朋友的婚礼上，我看着被一个又一个刁钻古怪的问题弄得面红耳赤的新人，曾放声大笑。

在一场血战后，心有余悸地望着九死一生的队友，曾有过大难不死的庆幸。

在以完美的配合将敌人击溃时，望着同样傲然而立的搭档，心中涌起无限豪情。

在夕阳落处，我轻揽她的蜂腰，望着她嫣笑如花的脸，心中满是蜜意柔情。

这个世界的种种往事，定有一天终随尘土，而所有的回忆将都变成一抹淡淡的紫色。

佛说：如梦似幻，一切皆成空。

没有永恒，所有的光辉都凝聚在一起，成为刹那间的辉煌。而光华的背后，又是怎么样的寂寞。

所以，英雄注定孤独。

所以，往事注定沉没。

而逝去记忆，则注定一去不复。

搜神记·卡怪

■北京 三蛋树

“唉，这日子可还怎么活啊！这年头，刷怪一下便刷了3个；打起来真是喝红犹如喝白开水，花钱犹如滔滔江水绵绵不绝……”我一边自言自语说道，一边看着自己那一身“极品”垃圾装备，时不时关注着前方不远处那些穿着极品，泡MM时挥金如土的家伙。忽然眼睛里闪过一个熟悉的身影，那不是以前曾和自己同吃过一碗饭的家伙么？这家伙自从有了高手帮忙，就忘了我这穷兄弟。我快速跑上前去问道：“兄弟，我的处境好惨啊！”

那位兄弟在确认我是在和他说话之后才问道：“你怎么混到这份上了？看看你这衣服，都多少年没换了！”

“穷啊！这年头打怪哪能不亏钱？”

“什么！打怪亏钱，为什么我每次打怪都没亏？”

“不可能吧？你一次顶3个怪，能不吃血？”

“哈哈，都什么年代了，你还硬顶。我教你一个绝招，保你不亏。”于是，那位兄弟神秘地在我耳边低语：“可以利用树、石柱、木桩等来打怪。当有多个怪时，你就慢慢退，让它们跟着你走成一条线。走到那些树、石柱等旁边时，立刻绕到其后面，使得障碍物处在你和那些怪中间。这时1号怪就和你接触了。正面是1号，而2号、3号怪会尝试走到你旁边来，但一般就会卡在1号和障碍物后面；或者能走到你另一边，但要花些时间。此刻你和1号已经打了很久了，3号则无法近你身。”

所以，不管做什么事都需要钻研呀！



说"堂"

■晶合实验室 龙猫

最近我周围的人不知中了什么邪，一个接一个地嚷着要买电脑，从亲戚到朋友，从同事到同学，无一例外。他们有买台式机的，有买笔记本的，有给电脑升级的，还有准备去二手市场"淘金"的。我的电话、QQ和MSN几乎成了装机咨询热线——一个星期内至少已有4拨人向我提出各种稀奇古怪的问题和要求。其中最让我苦笑不得的问题，来自我在第19期《微利时代——兼容机市场的生存之道》文末提到的那位想要一套"能上网、能打字、能看电影、能玩魔兽"电脑的朋友。我按照3500元左右的价格给他写了一套参考配置后，他担心地问我CPU采用赛扬D 2.4会不会影响上网速度，这台电脑能不能用上4年。我一时语塞，只好对他说，你看我现在还用PIII 700的笔记本电脑呢——于是他就很满意地装机器去了。然而更令我哭笑不得的是，他最终还是听从了商家的劝说，将CPU换成了P4 2.53，据说是因为商家告诉他这样上网速度更快，而且能多用几年。

也许硬件确实能多用几年，但有能多用几年的软件么？

下面说说榜单。我向来反对像播天气预报一样评榜，就像这样："本期软件榜与上期相比，最大的变化莫过于朗玛UC的上榜和金山影霸的出局。尽管UC排名垫底，但如果加上MSN Messenger和名人堂中的腾讯QQ，软件榜中的即时通信软件已经达到3款之多。而金山影霸的出局，则从某种程度上表明国产媒体播放软件正显露出颓势……"我是决计不会这样说的。

与每期颠三倒四的软件榜相比，我更想说说一成不变的名人堂。在我看来，名人堂更像是遗体告别厅——除了腾讯QQ外，名人堂中其他几款软件，完全是供我瞻仰"遗容"用的。

ACDSee就像一个早期年轻有为，步入中年后便开始发福的暴发户。那日渐庞大的"身躯"和令人心焦的启动速度，让我在5.0时代就毫不犹豫地放弃了它。平常的JPG和BMP文件格式，用Windows自带的图片浏览器就足以应付；如要对图片进行简单的剪裁和修改，Windows XP中附带的Picture Manager也可胜任；数码相机拍摄的RAW和TIFF等格式，可使用相机驱动中附带的看图软件浏览。其他如文件批量改名等ACDSee的特色功能，我从来没用过，所以这个软件在第一时间就被我pass掉了。

Winamp是不错，插件不少，功能多多，但想来想去，我用过的版本只有1.3~1.8。自从Windows Media Player支持MP3格式后，Winamp就被我永远束之高阁了。MP3的音质并不会因为播放软件的不同而有多大改善，但Winamp可与Media Player相媲美的系统资源占用率，却让我那可怜的机器备受折磨。软件是拿来用的，而不是拿来看的。我始终想不通那些花里胡哨令人眼花缭乱的播放界面，除了让我头晕外还有什么别的作用。既然大家都是半斤八两，那还是挑个省事的用比较好，所以，它也被我pass了。

WinZip是最让我无话可说的软件。在RAR日渐成为主流压缩文件格式的今天，WinZip不仅仍然食古不化，死活不肯支持这一格式，反而继续增加许多冷僻的压缩文件格式。这让我想起了孔乙己——不去做些正经活计，反而悠哉游哉地教人家小伙计"回"字的几样写法，结果自然是热脸贴上冷屁股。WinRAR支持ZIP格式，Windows XP支持ZIP格式，而WinZip不支持RAR格式……pass！

当年超级解霸最大的卖点是超强纠错，这的确符合中国的国情。几年前我经常在音像店租VCD，那些被百般"蹂躏"的盗版碟片到了我的手里基本都是斑痕累累。每到此时我便祭出超级解霸，看着流畅的画面，我总会发出得意的一笑。时至今日，宽带的普及和BT下载的流行，使我总能在第一时间拿到最新的电影文件——纠错功能对这些硬盘上的文件来说毫无意义，而各种优秀解码和播放工具不断出现，使超级解霸这个名字渐渐被我淡忘了。没办法，pass！

最后只剩下腾讯QQ。尽管它目前仍是国内即时通讯软件的老大，在MSN Messenger、Yahoo Messenger、UC、网易泡泡等通讯软件的夹击下，也不得不拿出十二万分的精力与之对抗。现在越来越多的公司限制使用QQ而不限制MSN，越来越多的人只有MSN而没有QQ号，这对腾讯来说可不是好兆头。希望在多年以后，QQ不会成为被我pass的对象，和名人堂里其他几位一同供人"瞻仰"。

在文章完成的时候，我那位朋友刚好发短信问我他的新机器里应该装些什么常用的工具软件。我的回复是：你去买本最新的大软，打开最后一页，然后去网上搜吧。（注：不推荐名人堂中的软件）

编辑推荐软件

推荐编辑：星尘

名称	推荐理由
Spy Sweeper:	现在间谍软件危害越来越大，常备这个软件，不时检查一下电脑，防患于未然嘛
Media Player Classic:	通杀影音格式，效果不错，界面也不繁琐，从此不必为播放烦恼
Norton Ghost 9.0:	Ghost终于可在Windows下备份了，这么经典的东西，现在已焕然一新

热门软件排行榜TOP20







经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.06
Winamp	5.0
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

获奖者将得到编辑部邮寄的精美礼物。

手机投票

手机投票 短消息格式：TP（空格）选择的软件代码至指定特服号。软件代码见读者调查表背面。移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。

由于前段时间中国移动更换新平台，其平台交割可能导致TOPTEN投票系统的不稳定，敬请广大读者谅解。

TOPTEN投票注意事项

1. 投票时各字母及数字代码之间不加空格。
2. 一次多投的用户在各数字代码或软件名称之间一定要加逗号，最后一个代码或名称后不要加标点。例：TPR12,36,54,100,QuickTime
3. 多投的用户无法查询所投软件当前票数，单投的用户投票后在回复信息中会显示您所投票的软件的当前票数。
4. 查询排行时请不要在查询代码（CX1、cx2、cx3）后面加任何其他字母或名称，查询代码发送至特服号后会收到回复信息显示所查询排行的前5名。

获奖者

1377XXXX920 1380XXXX606
1352XXXX512 1397XXXX321
1365XXXX730

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

辽宁 杨巍峙 山东 杨宗帅
山西 杨 靖 上海 沈志成
安徽 吴 琼 北京 郭 焕
广西 陈胜宇 甘肃 何 坤

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

杨 帆 孙达宇 陈 健
佟 青 郭巡天 冯光宗
徐 炜 郑 军 陈 泉
王 亚 孙 浩 陈 龙
金 江 连 旭 陈燕齐

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
WinRAR	3.40	1	1072	↑	Eugene Roshal
Windows优化大师	6.2Build4	2	1057	○	鲁锦
金山毒霸	6	3	991	↓	金山公司
网际快车	1.65	4	968	↓	JetCar软件工作室
金山游侠	v	5	917	○	金山公司
瑞星杀毒软件	2004	6	852	○	北京瑞星公司
Real Player	10.5	7	836	↑	RealNetworks
紫光拼音输入法	3.0	8	805	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	6.21	9	712	○	蔡旋
Windows Media Player	10.0	10	664	↓	Microsoft
金山快译	2005	11	646	↓	金山公司
3721中文网址	2.81	12	589	○	北京三七二一科技有限公司
虚拟光驱	8.0	13	578	↑	东石软件公司
金山词霸	2005	14	565	↓	金山公司
天网防火墙	2.61	15	550	↓	众达天网技术有限公司
Maxthon	1.0.0250	16	527	↑	Blood Chen
江民杀毒软件	2004	17	412	↑	北京江民公司
MSN Messenger	6.2	18	400	↑	Microsoft
Alcohol120%	1.92	19	390	↓	Alcohol Soft Development Team
朗玛UC	3.80	20	375	↑	朗玛信息技术有限公司

本榜所列软件版本号截止于2004年09月25日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet简体中文版1.65	1 152 357
2	WinRAR简体中文版3.40	810 893
3	豪杰超级解霸3000英雄版	537 661
4	木马克星iparmor简体中文版5.46 Build0915	523 854
5	影音传送带1.92a	493 440
6	极品五笔5.9增强版	401 822
7	天网防火墙个人版	322 975
8	开山网络电视王2004	295 053
9	超级兔子魔法设置	283 998
10	Windows优化大师6.2Build4.901	250 031

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

有免费就不同

5,000元手机话费激情爽送

从现在起只要使用本页的任何服务，你就极有可能成为免费获得5000元手机话费的幸运得主。

话费花不完，手机随心打，还等什么？现在行动吧，跟我一起抢话费！

除了每期一名5000元话费大奖之外，还有完美礼品三重奖送给你。

一重奖：一送三　凡使用本页任何服务的用户都将免费获得声色地带（免费三日）、节日嘉年华（免费三日）、狂野周末（免费三天，仅限彩信手机用户）

二重奖：五送五十　凡当月累计下载本页5个图片或铃声，每月前100名用户均可免费获得50元话费

三重奖：十送一百　凡当月累计下载本页10个图片或铃声，每月前50名用户均可免费获得100元话费

领奖方式：短信、电话通知具体领奖方式，中奖用户名单在www.kongzhong.com公布。活动截止时间：2004.12.31

彩信图片下载指南

中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552102，就可以获得你所钟爱的美图。



短信产品

兴趣盎然　发PM到33552102

指间情缘　发MM到33552102

彩信产品

疯狂笑话　发161801到33552102

韩流时尚　发161802到33552102

发161803到33552102　炫彩丽人

性感卡通　发161804到33552102

欢乐嘉年华　固定电话拨打11699835

和弦铃声下载指南

中国移动彩信手机用户发送161+铃声代码发送到33552102

例如：中国移动彩信手机用户发送短信161001到33552102，绝色铃声"上海滩"就归你所有。

单音铃声下载指南

发送16+机型代码+铃声代码发送到33552102（移动用户）或93552102（联通用户）。例如：松下手机用户发送短信167001到33552102（移动用户）或93552102（联通用户），绝色铃声"上海滩"。

编辑短信 167001 → 发送到 33552102（移动用户） 93552102（联通用户） → 成功下载 收到铃声"上海滩"

机型代码：诺基亚2　摩托罗拉3　爱立信、联想、东信、波导4　西门子5　三星6　松下7　首信8



TOP10下载风云排行榜

代码	曲名	演唱	代码	曲名	演唱
001	上海滩完整版	原创	006	绿光	孙燕姿
002	东风破	周杰伦	007	勇气（真人原唱版）	梁静茹
003	他一定很爱你	阿杜	008	泰坦尼克	经典版
004	真的爱你（吉他版）	Beyond	009	动物世界	原创
005	十年（又过了1年版）	陈奕迅	010	大委屈（超长完全版）	陶晶莹

周杰伦

011 我的地盘（超长完整版）
012 双截棍
013 三年二班
014 七里香
015 晴天

王菲

016 催眠（超长完整版）
017 棋子
018 香奈儿
019 但愿人长久
020 闷（超长完整版）

S.H.E

021 侏罗纪
022 恋人未满
023 波斯猫
024 Super Star
025 天使在唱歌

阿杜

026 坚持到底
027 撕夜（原创）
028 哈罗
029 天天看到你（迪曲版）
030 离别（迪曲版）

杨坤

031 无所谓
032 月亮可以代表我的心
033 飞船
034 那一天

Beyond

035 喜欢你（超长吉他精华版）
036 海阔天空（超长完整版）
037 光辉岁月（超长吉他精华版）
038 情人（超长完整版）
039 阿拉伯跳舞女郎（加长版）

刘若英

040 很爱很爱你（原创）
041 后来（原创）
042 一辈子的孤单（完整版）
043 为爱痴狂（原创）

刀郎

044 冲动的惩罚
045 情人
046 2002年的第一场雪

华语经典流行

代码	曲名	演唱	代码	曲名	演唱
047	半梦半醒之间（超长完整版）	谭咏麟	081	下沙	游鸿明
048	值得	郑秀文	082	一路上有你	张学友
049	两个人的幸运	梁咏琪	083	断点	张敬轩
050	海浪	黄品源	084	三万英尺	迪克牛仔
051	黄昏	周传雄	085	单眼皮女生	中国娃娃
052	伤心太平洋（原创）	任贤齐	086	都是月亮惹的祸	张宇
053	星语心愿（水晶版）	张柏芝	087	一个人的精彩	萧亚轩
054	布拉格广场	蔡依林	088	只爱陌生人	王菲
055	记事本	周传雄	089	泪海	许茹芸
056	偏偏喜欢你（完整版）	陈百强	090	我的骄傲	容祖儿
057	你的眼神（超长完整版）	蔡琴	091	爱上一个人	陈慧琳
058	我的心太乱（迪曲版）	周传雄	092	远走高飞	林忆莲
059	北极雪（完整版）	陈慧琳	093	爱不爱我	零点乐队
060	壁虎漫步	潘玮柏	094	回心转意	黑龙
061	伤心1999	王杰	095	奔跑	羽泉
062	爱你不是两三天	梁静茹	096	Colorful Day	朴树
063	长城（吉他精华版）	Beyond	097	我不是黄蓉	王蓉
064	AMANI（超长吉他精华）	Beyond	098	往事随风	齐秦
065	广岛之恋	莫文蔚	099	爱拼才会赢	叶启田
066	大地（吉他版）	Beyond	100	相见太晚（超长完整版）	赵咏华
067	朋友	周华健	101	天黑黑	孙燕姿
068	男人哭吧不是罪	刘德华	102	剪爱	张惠妹
069	哈萨雅琪2003	周传雄	103	红日	李克勤
070	第一次	光良	104	飞刀问情	
071	饮歌	Twins	105	天意	刘德华
072	地下铁	萧亚轩	106	猪之歌	
073	蒙娜丽莎的眼泪	林志炫	107	飘摇	周迅
074	乱世巨星	陈小春	108	加速度	瞿颖
075	甜蜜蜜	邓丽君	109	无地自容	黑豹乐队
076	那么爱你为什么	黄品源	110	爱就爱了（前奏版）	陈琳
077	心太软（超长吉他精华版）	任贤齐	111	爱情诺曼底	黄征
078	胆小鬼	梁咏琪	112	眉飞色舞	郑秀文
079	有多少爱可以重来	迪克牛仔	113	爱江山更爱美人	李丽芬
080	独角戏	许茹芸	114	我是你的罗密欧	花儿乐队

影视金曲大本营

代码	曲名	出处	代码	曲名	出处
115	雪碧广告歌	萧亚轩	125	新闻联播	原创
116	To Be With .	OLYMPUS广告曲	126	可爱的蓝精灵	蓝精灵
117	全世界的爱（TOYOTA花.　）	周华健	127	樱桃小丸子主题.	樱桃小丸子
118	指环王3主题曲	指环王	128	I Am On My Way	怪物史瑞克2
119	开往春天的.	开往春天的地铁	129	特洛伊战争主题	特洛伊
120	我就喜欢（全球麦当）	王力宏	130	机器猫主题曲	机器猫
121	沧海一声笑（原创）	笑傲江湖	131	变形金刚主题曲	变形金刚
122	谍中谍		132	两个人的烟火	大城小事主题曲
123	I Believe	原创	133	无间道	刘德华
124	暗香	金粉世家主题歌	134	断了的弦	寻找周杰伦

炫彩城市　手机拨打12590567841

健康生活　手机拨打12590565741

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN